
Segunda Época-Número 39
225 ptas.
MICROmanía
Sólo para adictos
¿Dónde está CARMEN SANDIEGO?
Billete abierto a la diversión
PREVIEW
DARKMAN
Te descubrimos lo último de Ocean
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 215 PTAS.
HOBBY PRESS
Reportaje
¡Llega "Sierra on Line"! La aventura americana
Toda la fuerza de un arcade explosivo
WAR ZONE
Guía completa, mapas y trucos
LA PULGA 2
Mapas de todas las fases



ELLOS DESTRUYERON TODO LO QUE TENIA
TODO LO QUE AMABA
TODO LO QUE ERA

AHORA, EL CRIMEN TIENE UN NUEVO NOMBRE
Y LA JUSTICIA UNA NUEVA CARA



¡Ninguna nariz verrugosa me
va a convertir en mono!
Pero justamente eso es lo que
la bruja ha hecho -un minuto
soy el maravilloso Toki y el
siguiente estoy tomando el desa
espulgándome los sobacos, no p
paso sin tropezar con mis nudill
parra que cuelga -ihora de colum
roto corazón siente como un sim
Miho (me muero de ganas de co
plátano con ella) ha sido secuest
alguna manera he de recuperar
pero hasta entonces ime columpi
lluvia! El s



no
do dar un
,¡oh!, una
arse! Mi
Mi amada
artir un
da y de
irilidad -
bajo la
sacional y
rado arcade
Fabtek Inc.













ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58





ELEVADO A LA MAXIMA POTENCIA

520 ST^E

El nuevo ATARI 520 ST^E suma a la alta tecnología del 520 ST^{FM}, el ordenador más premiado por la prensa internacional, la potencia que buscas para elevarte a tu máxima expresión:

- Más de 4.000 colores de donde escoger.
- Sonido digital en estéreo.
- Acelerador de gráficos, «Blitter».
- Formateo de discos compatible con MS-DOS para intercambio de ficheros.
- Modulador para conexión a tu TV.
- Conectores MIDI para instrumentos musicales.
- Mayor número de interfaces para conexión directa a múltiples periféricos.
- Facilidad de uso con el ratón y el entorno gráfico GEM.
- Versión avanzada del sistema operativo TOS en ROM.

Da el salto definitivo con ATARI 520 ST^E y disfruta de una potencia sin límites.

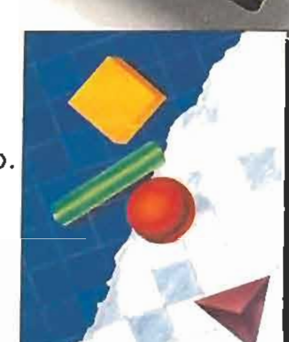
Además te regalamos el **DISCOVERY** PACK, valorado en más de 35.000 pts... que incluye:



Hyperpaint 2
Programa de creación de gráficos para ST.



Music Maker 2
Crea, graba y reproduce tu música en estéreo.



Omikron BASIC
El lenguaje BASIC más rápido para los ST.

NUMERO UNO COMUNICACION

66.000 Pts. +IVA

+ 4 superjuegos

ATARI®

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

ORDENADORES ATARI, S.A.: Apartado 195. Alcobendas. 28100 MADRID. TELS. (91) 661 56 25 / 661 83 36

- **NORTE (947) 21 20 78** • **LEVANTE (96) 362 38 61**
- **ANDALUCIA (95) 428 19 67** • **CANARIAS (928) 36 90 81**
- **SOFTWARE CENTER, S.A.: CATALUÑA (93) 424 17 03** • **Y en todos los centros de**





Sólo para adictos

Año VII. Segunda época - Nº 39 - Agosto 1991 - 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Martín Echenique
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
Antonio Dos Santos
Jose Dos Santos
Marc Steadman
Jesús Pérez Sicilia
Javier Sánchez
Secretaria de Redacción
Mercedes Barrio
Fotografía
Daniel Font

Director de Administración
José Angel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
Cristina del Río
Tel. 7346500

Redacción y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 7347012
Fax: 3720886

Distribución
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, Km. 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Autoedición
HOBBY PRESS, S.A.
Megachrom
Clickart
Preycor 91, S.L.
Imprime
Altamira

Controlado por **O.J.D**
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

Depósito legal: M-15.436-1985

En este número

Este verano tenemos ganas de guerra, por eso no hemos podido resistir la tentación de darle nuestra portada a «War Zone», un trepidante arcade de Core para joysticks inquietos.


AMIGA
«Speedball 2»

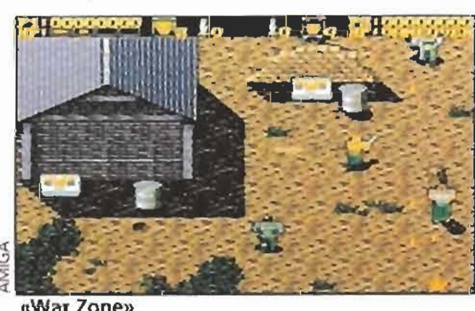

AMIGA
«Darkman»



AMIGA
«¿Dónde está Carmen Sandiego?»



PC
«La Pulga 2»


AMIGA
«War Zone»

6 **MEGAJUEGO.** «Speedball 2». Vuelven los populares Bitmap Brothers con la segunda parte del juego deportivo más espectacular y violento de la historia del software.

10 **MANIACOS DEL CALABOZO.** ¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¿Es Superman? No, es Fehergón, dispuesto como cada mes a sacaros del atolladero en que os tiene sumido vuestro RPG favorito.

13 **REPORTAJE.** "Sierra On line". Te contamos todo lo que necesitas saber acerca del pasado, presente y futuro de una de las grandes del software americano que por fin llega a nuestro país.

20 **PREVIEW.** «Darkman». Ocean continúa trasladando los éxitos de la gran pantalla a nuestros ordenadores.

25 **PUNTO DE MIRA.** Las compañías de software parecen no conocer el significado de la palabra vacaciones y continúan su frenético ritmo de producción.

32 **MICROMANIAS** Disfruta con estas páginas no aptas para aburridos.

35 **VIDEOCONSOLAS.** Nada mejor para combatir el calor que un refrescante abanico de novedades.

40 **¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO?.** La forma más divertida de aprender Geografía nos la ofrece Broderbund con este ameno y original juego educativo.

44 **LA PULGA 2.** Vuelven las azarosas aventuras de uno de los personajes más populares del software español.

49 **WAR ZONE.** Core sigue empeñada en ponernos las cosas difíciles con sus arcades, y nosotros en ponéroslas más fáciles con nuestros Patas Arriba.

55 **CARGADORES.** Solo no puedes, con ayuda sí. Nuestros expertos «destripa-juegos» continúan convirtiéndote en coser y cantar llegar al final de tus juegos preferidos.

56 **COMIC.** ¿qué nuevas andanzas esperan a nuestros héroes?

62 **PANORAMA.** Si no te conformas con escuchar la canción del verano y ver sólo la película más comercial, nuestros consejos te vendrán a las mil maravillas.

El asfalto se derrite, los semáforos no funcionan, los ordenadores se bloquean... sí, es el asfixiante calor de Agosto, que no ha faltado a su anual cita veraniega con todos nosotros.
Lo cierto es que aunque nos hayamos tenido que armar de ventiladores hasta los dientes, hemos conseguido reunir las fuerzas necesarias para acudir un mes más a nuestro encuentro mensual, que en esta ocasión comienza con la segunda parte de un juego legendario, «Speedball», todo un derroche de violencia y calidad técnica a cargo de los populares Bitmap Brothers.
Eso sí, no os preocupéis, porque para compensaros de los sudores y los golpes recibidos en la cancha de juego, nada mejor que los nuevos aires que nos llegan procedentes de Sierra on Line, una compañía de reconocido prestigio en el mundo de las aventuras gráficas, a la que hemos querido dedicar un reportaje de presentación con motivo de su reciente distribución en nuestro país. Continuamos nuestro recorrido y nos encontramos con un rostro poco conocido, tan poco que nadie ni siquiera ha llegado a verlo. Estamos hablando de «Darkman», el hombre oscuro, protagonista de la película, el juego de Ocean y la Preview que os ofrecemos en nuestras páginas.
Cambiando de tercio, y asomándonos a un género que hasta el momento no termina de cuajar en nuestro país, los juegos educativos, nos encontramos con un artículo muy especial que hemos dedicado a «¿Dónde está Carmen Sandiego?», una forma muy original de aprender Geografía que esperemos consiga dar a este tipo de programas el empujoncito final que están necesitando.
Por último, y pensando como siempre en todos los fanáticos de los arcades más frenéticos e imposibles, os hemos preparado dos estupendos Patas Arriba, uno con sabor a leyenda y a tierra patria, «La Pulga 2», con los mapas completos de todas las fases para facilitaros la escapada, y «Warzone», todo un homenaje de Core al clásico «Commando», repleto de acción y de insistentes enemigos que sólo podréis derrotar gracias a nuestros imprescindibles consejos.
Y en fin, así son las cosas, nuestras páginas por este mes no han dado para más, aunque esperamos que igual que vuestras vacaciones las disfrutéis a tope y se os hagan muy, muy largas. Ya sabéis, nos vemos en Septiembre y... ¡caray, se nos olvidaba!, ¡empezar a hacernos sitios en la playa que salimos disparados para allá!

La redacción

Lankhor llega a España


VROOM ATARI

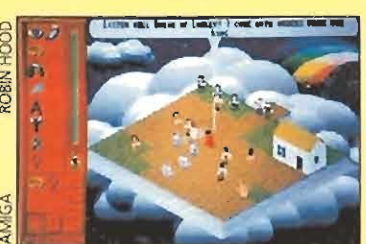

OUTZONE ATARI

Una nueva compañía francesa va a comenzar a ser distribuida en España por System 4. Hasta ahora muy poco se había oído sobre ellos en España, pero seguro que después de los primeros lanzamientos que el próximo mes verán la luz, Lankhor, el nombre de esta empresa gala, va a estar en la boca de todos los aficionados a los videojuegos.

La inauguración hispana llegará con «Vroom» y «Outzone», los dos desarrollados para 16 bits. El primero un juego de carreras de coches que tiene el mejor scroll que hemos visto en mucho tiempo. «Outzone» es un arcade y no lo es, nos explicamos, aunque concebido como tal nuestra misión es rescatar a las naves que se encuentran en apuros en los más intrincados rincones de la galaxia. Para ello no sólo deberemos usar nuestras armas sino resolver también puzzles lógicos. Un programa muy completo y que nos demuestra que no está todo dicho en el mundo del arcade.

Pues ya sabéis, a la vuelta de las vacaciones tenemos una cita con una nueva compañía que comienza fuerte. Esperemos que sepan mantenerse. Bienvenidos Lankhor.

Robin Costner de los bosques


ROBIN HOOD AMIGA

Parece que vuelve a ponerse de moda uno de los héroes más admirados de todos los tiempos. No contentos con las dos películas que se acaban de estrenar, los ingleses, Millennium en concreto, está dando los últimos toques a una versión para ordenador de las aventuras de aquel legendario arquero que luchó contra el Rey Juan y el Sheriff de Nottingham. «Robin Hood», –¿qué otro nombre esperabais?–, nos traslada a los oscuros años de las cruzadas y nos permitirá enfrentarnos a los secuaces del malvado monarca.

El programa parece que por una vez no es un arcade clásico sino una especie de videoaventura vista desde una perspectiva isométrica, como el «Knight Lore», y con unos toquecillos de rol. Todavía faltan unos meses para que podamos darnos el gustazo de poder acompañar a Robin en sus aventuras pero como aperitivo para que os ponga los dientes largos aquí tenéis una pantalla de la versión Amiga.

Thunderstrike 2

¿Recordáis un juego que se llamaba «Thunderstrike»? Era un arcade futurista en el que, en un inmenso escenario al aire libre, liberábamos un combate nave contra nave como si de antiguos gladiadores se tratase. Pues aunque el programa tampoco fue un gran éxito Millennium insiste en el tema y está a punto de poner a la venta «Strike Command» la continuación de «Thunderstrike».

Esta segunda parte promete algunas variaciones sobre la primera, entre ellas la posibilidad de conectar dos ordenadores entre sí, gráficos mejorados, nuevos escenarios..., y seguramente encandilará inmediatamente a los que disfrutamos en grande con el juego original.

Como viene siendo habitual en los productos de Millennium sólo estará disponible para los ordenadores de dieciséis bits.

MEGA

SPEEDBALL 2

Por fin ha llegado hasta nosotros la segunda parte de uno de los juegos más geniales de todos los tiempos. Parecía que la cosa se retrasaba pero la espera ha merecido la pena: ya tenemos aquí «Speedball 2» que con el subtítulo «Brutal DeLuxe» viene a intentar llenar de acción y emoción los huecos que nos quedan libres en el montón de días que restan todavía de verano.

IMAGE WORKS
Disponible: **AMIGA y ATARI**
V. Comentada: **AMIGA**

Vamos a comenzar, por una vez y sin que sirva de precedente, por el final: «Speedball 2» es uno de los mejores juegos que hemos visto. Y lo decimos así, de primeras, porque una vez más, los Bitmap Brothers, siguiendo su costumbre de: "segundas partes fueron mejores", –¿recordáis su espectacular «Xenon 2»?–, han llevado al límite las posibilidades de los ordenadores para los que ha sido realizado el programa.

Comienza la temporada

«Speedball 2» es radicalmente diferente a su antecesor. La razón es que en el siglo XXII, –época en la que transcurre la competición–, el Speedball se ha modificado, convirtiéndose en un juego mucho más violento y emocionante, con nuevas reglas que tendrás que aprender para poder derrotar a tus peligrosos adversarios.

El terreno de juego ha aumentado de tamaño, ahora tiene scroll lateral y es bastante más largo. A los lados hay cinco estrellas, –obtendrás dos puntos por cada una que golpees–, va-


AMIGA

La competición más emocionante de la Galaxia, el Speedball, ha sufrido con el tiempo muchas modificaciones que han aumentado su interés.

ACERO CONTRA ACERO

ATARI

Puede que el "scroll" de pantalla sea algo más lento pero «Speedball 2» conserva toda la jugabilidad de su versión Amiga en el ST. Su perfecta realización nos lleva incluso a la duda de cuál de las dos versiones está basada en la otra. Si «Speedball» para Atari era un gran programa, su segunda parte es sencillamente genial.

CONSEJOS y TRUCOS

- *Hay un lugar en las paredes laterales, que no es difícil de encontrar con un poco de habilidad, en el que, con el ángulo exacto y la fuerza adecuada, meterás siempre gol.*
- *Aprende a identificar los "bonus" que aparecen en la pista y cuando veas uno que te interese... de cabeza a por él.*
- *En «Speedball 2» no sólo hay que ser muy rápido sino que deberás planear tus jugadas con mucha habilidad. Empieza con el modo práctica hasta que estés seguro de que eres capaz de hacer un buen partido.*

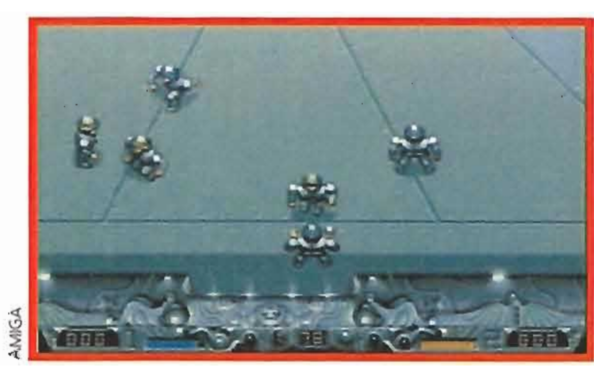
Algunas veces podremos recurrir a trucos sucios, como los electro-reboteadores que paralizan a los contrincantes.



Hay dos modos de juego: el normal, donde dirigimos a los miembros del equipo, y otro estratégico llamado Manager.



Durante el encuentro tendremos acceso a algunos objetos que nos proporcionan ventajas inmediatas.



Entre las opciones más innovadoras encontramos la posibilidad de grabar los goles para recrearnos en ellos.



Entre partido y partido llegaremos a la pantalla gimnasio. Aquí es posible cambiar las monedas por mejoras.



Sólo la práctica nos permitirá salir airosos en este partido donde se unen fuerza y habilidad.

rios multiplicadores de tanteo, o rampas que aumentan los puntos, cuatro electro-reboteadores, para que el contrario no pueda tocar la pelota durante un tiempo, y cuatro puertas que desmaterializan la bola y la trasladan de un lugar a otro. Ahora no es solo el "gol average" el que determina el ganador, sino la puntuación total en la que los tantos obtenidos son sólo una parte.

Hay bastantes más diferencias que descubrirás a medida que vas disputando partido tras partido, aunque nuestro consejo es que intentes conocer las reglas antes de que te lances de lleno a la competición.

El "Brutal DeLuxe"

Nuestra misión es conseguir que el equipo que nos ha contratado, el Brutal DeLuxe, llegue a campeón de la liga. Empezamos en segunda división y deberemos ascender hasta vérnoslas con los contrincantes difíciles de verdad.

Hay dos formas de jugar con «Speedball 2». La primera es la normal; en ella manejamos a nuestros hombres durante el partido y es posible recurrir a la opción de dos jugadores si nos parece que el ordenador lo hace demasiado bien. La segunda es una modalidad de "Speedball Manager" en la que no controlaremos al equipo directamente sino su forma física, los traspasos, etc, etc.

Durante cada uno de los partidos encontraremos objetos que nos permitirán aumentar las cualidades de nuestros jugadores para obtener mejores resultados. Algunas ventajas son inmediatas, –partes de nuestro uniforme como corazas, cascos, botas, iconos que reducen la fuerza del contrario...–, otras son monedas que podremos cambiar por mejoras en la pantalla de gimnasio que aparece entre un partido y otro.

«Speedball 2» tiene también opciones verdaderamente revolucionarias. Por ejemplo, contamos con la posibilidad de grabar los mejores goles en un disco y verlos en el momento en que más nos apetezca.

Nuestra opinión

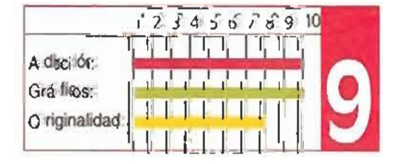
Después de todo lo que os hemos contado os habréis dado cuenta de que este nuevo programa de Image Works es todo un señor juegazo. Aunque, y siempre decimos lo mismo, no carece de defectos. Uno de ellos es la ausencia de algo muy importante y que suele ser habitual en los programas deportivos en los que el campo ocupa más zona que la que aparece en el monitor: una imagen reducida del terreno de juego que nos indique la posición de los miembros de nuestro equipo y que facilitaría la realización de pases. También hemos detectado que el nivel de dificultad es demasiado elevado para los que no tuvieron la oportunidad de practicar con el juego original de los Bitmap Brothers.

Tampoco la redacción del manual ayuda demasiado a comprender con facilidad las reglas del invento. Sólo la práctica y la lectura detallada del texto te darán la facilidad necesaria para sacarle todo su jugo.

A pesar de estos defectillos la balanza se inclina decididamente hacia el lado bueno y «Speedball 2» es, en justicia, un digno sucesor del original.

Un programa casi perfecto que puede ser considerado como la consagración definitiva de los Bitmap Brothers, un equipo que nunca nos ha defraudado. El juego que este verano os merecéis tú y tu ordenador. Simplemente imprescindible.

J.G.V.



El oro de los ingleses



Los aficionados a visitar los salones arcade están de suerte porque U.S. Gold continuando con su línea habitual ya tiene perfilados los lanzamientos de cuatro nuevas conversiones para lo que nos queda de año.

«Alien Storm», «Bonanza Brothers», «Mega-Twins» y «Final Fight» son sus nombres y seguramente ya habréis visto alguna de las recreativas en la calle.

Su argumento es, como siempre, bastante intrascendente pero en todas ellas implica el enfrentamiento a tiro o puñetazo limpio contra cientos de miles de enemigos de las más variadas formas y tamaños.

Pasando a otro tema pero sin salirnos de U.S. Gold también os podemos decir que esta compañía se ha hecho con los derechos de la última película de Francis Ford Coppola.

«El Padrino III» será, muy pronto, un nuevo juego de ordenador en el que tendremos que utilizar todos los medios a nuestro alcance para poder mantenernos como "capo" de una de las "grandes familias" mafiosas. Intriga, arcade y aventura en la conversión informática de lo que ha sido, sin lugar a dudas, la película más importante del año. ¿Quién quiere ser "il signore Corleone"?

El mundo a tus pies



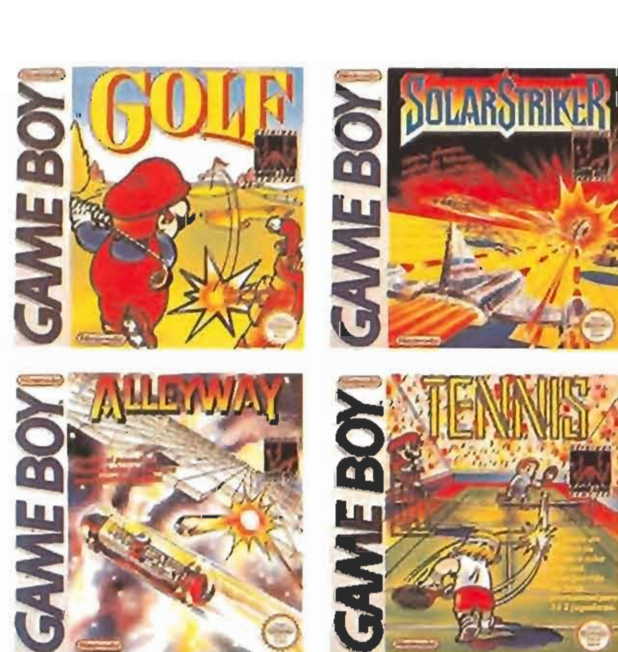
Primero fue la ciudad y ahora es el mundo... Después del increíble éxito alcanzado por «Sim City», y cuando apenas han pasado unos meses desde el lanzamiento de «Sim City Terrain Editor», Ocean ataca con un nuevo producto destinado a consagrar definitivamente el original estilo iniciado por el primer título mencionado, y que de hecho ha sido realizado por el mismo equipo de programación que realizó el primer juego para Infogrames.

Se trata de «Sim Earth», un sorprendente simulador, que contará dentro de muy poco con una versión editada en castellano, que nos va a exigir la ardua pero atractiva labor de convertirnos en creadores de todo un planeta, algo que por su complejidad, va lógicamente mucho más lejos de lo que se nos ofrecía en «Sim City».

De hecho, aunque el manejo del juego resulta notablemente sencillo gracias a la combinación de un sistema de ventanas con el uso del ratón, el desarrollo es lo suficientemente intrincado como para asegurarnanos muchas horas delante de la pantalla, jugando a convertirnos en Dioses Creadores. Sus posibilidades son múltiples y en función de nuestros conocimientos podremos disfrutar de cientos de partidas diferentes, ya que la combinación de los diferentes elementos es prácticamente infinita.







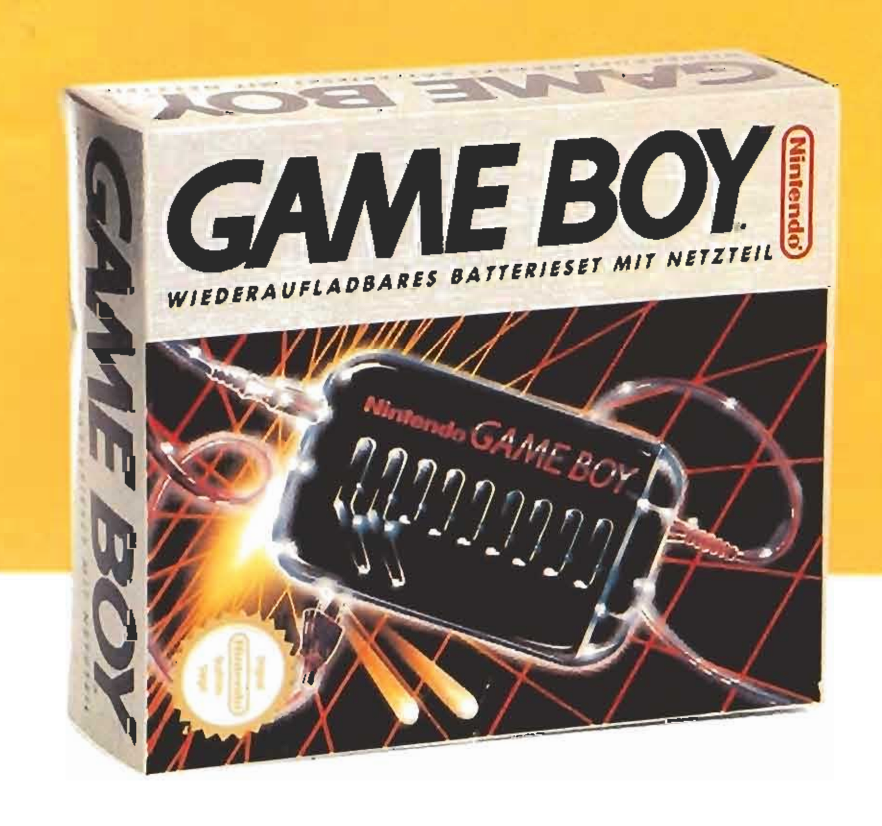
PROXIMOS TITULOS DISPONIBLES

Robocop
Super Mario Land
Batman
Pinball-Revenge of the Gator
Wizards and Warriors
Ghostbusters 2
Kwirk
Burai Fighter Deluxe
Tortugas Ninja
The Amazing Spiderman
Atomic Punk
F1 Racer
NINTENDO World Cup
Chessmaster
Side Pocket
Othello

LA MAS FANTASTIC
VIDEOJUEGOS POR

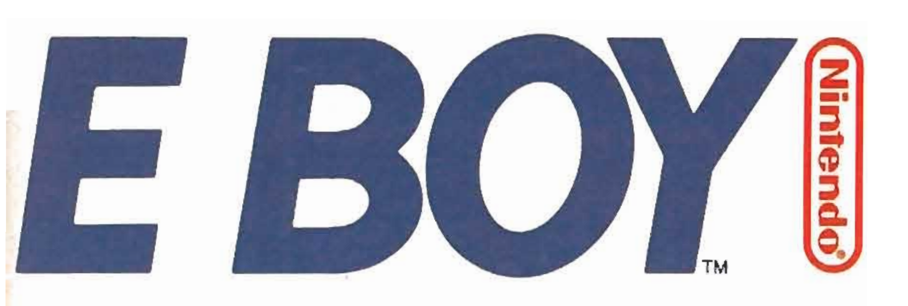
GAME BOY; Consola portátil de Videojuegos

- Potente CPU y micro-procesadores que permiten complejos gráficos con scroll, cientos de imágenes, y un desarrollo excitante.
- Cartucho TETRIS, auriculares Stereo y pilas incluídas con una duración de 15 horas (aproximadamente).
- También incluye cable «Game Link™» para competiciones simultáneas de dos jugadores.
- Cartuchos intercambiables.
- Portátil, para que puedas jugar con él en cualquier lugar y en cualquier momento.
- ¡ESTO ES GAME BOY!



Adaptador recargable

¡Conecta el Adaptador AC para una contínua diversión! Cuando esté cargado completamente, el Pack de Pilas Recargables proporciona 10 horas de energía para acción contínua.



ACONSOLA DE
TATIL



Acción con más de un jugador

Muchos títulos Game Boy ofrecen la posibilidad de usar el cable «Game Link™» para competiciones frente a frente en el mismo juego. El cable de conexión permite una competición con dos jugadores.



PV.P. 14.900pts.
(IVA incluido)

El sistema incluye:

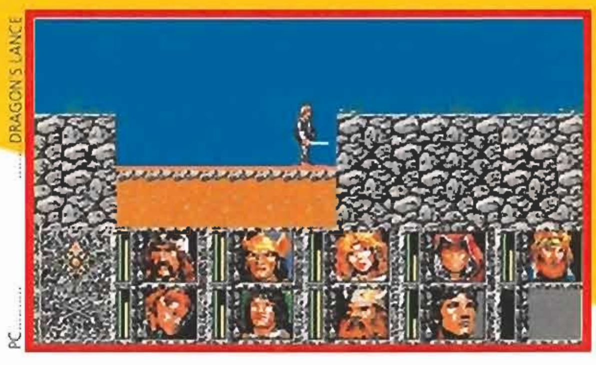
- *Cartucho TETRIS*
- *Auriculares para sonido Stereo Digital*
- *Cable "Game Link ™" para juego simultáneo de dos jugadores*
- *4 Pilas AA*





DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO ERBE Software S.A.
C/ Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41




PC .... DRAGON'S LANCE


AMIGA .... ELVIRA

Chiss. Silencio. ¿No has oído pasos? Calla. Y ahora, ¿no te ha parecido oir murmullos? Algo debe de estar pasando, algo gordo y secreto. No te preocupes, claro que está ocurriendo algo: los Maniacos del Calabozo han surgido de sus escondites para su reunión mensual. Ven, ya verás como te lo pasas bien...

Sí, señor: los maniacos aparecen cuando hacen falta y cierran filas en torno a sus camaradas en los momentos difíciles. Calma todo tiene su explicación; esto lo digo porque ante la llamada de auxilio de quienes se encontraban atrapados por «Elvira», no han tardado en llegar muchos otros para rescatarlos. Francamente, sois cantidad los que no habéis dudado en escribir para resolver los problemas planteados en el citado juego hace un par de meses. Estoy gratamente sorprendido por la respuesta obtenida y os garantizo que, poco a poco, todos conseguiréis acabar con Emelda.

SOBRE JUEGOS

Más cosas. Volvemos a España y a nuestros JDRs. Ya empiezan a llegar muchas consultas sobre el «Drakkhen», de lo que deduzco que está comenzando a extenderse. Espero también que no tardéis en jugar al «Dragons of Flame», merece la pena. Pero yo, sobre todo, os recomiendo el «Megatraveller», del que estoy deseando que comencéis a contarme cosas...o a yo contaros algunas que os interesen. Qué no se diga que lo poco que hay no lo jugamos.

He aquí un gran olvido, un casi histórico olvido. Llevo casi un año de sección y se me han olvidado dos JDRs clásicos para Spectrum . Lo que me parece peor es que ninguno de vosotros, hasta hace muy poco, hayáis reparado mi falta.

Bueno, la verdad es que no son JDRs puros, pero sí están más cerca del concepto que la mayoría. Estoy hablando de dos obras de un programador de nacionalidad inglesa que responde al nombre de Mike Singleton. Sus nombres son, por supuesto, «Lords of Midnight» y «Doomdark's Revenge».

Son juegos cuyo origen se pierde en el tiempo, en este tiempo acelerado de los juegos de ordenador. Yo los definiría como de estrategia con elementos, numerosos, de rol. Si mal no recuerdo, están en la línea del más reciente «War in Middle Earth». En fin, usuarios de Spectrum, he aquí dos antigüedades que quizá puedan aplacar momentáneamente vuestra sed.

Dejemos ahora que hablen...

OTROS MANIACOS

Comenzamos con Santiago Ruíz, de Pamplona, que padece problemas técnicos con su juego «Heroes of the Lance». Me temo que no soy el más indicado para ayudarte con esos problemas de carga que dices tener. Lo único que puedo hacer es aconsejarte que vayas a donde lo compraste a que te lo cambien por otro en mejor estado. Sobre el hecho de no tener joystick, creo que no debe influir en absoluto.

Sergio Gómez, de Alcalá de Henares (Madrid), es uno de los innumerables rescatadores de «Elvira». En potencia, claro, pues como muchos de ellos acompaña sus consejos de angustiosas preguntas. Supongo que el especial de hace poco te habrá ayudado algo. De tus preguntas, contestaré las menos comprometidas. El caballero invencible de las almenas no lo es, como descubrirás si le lanzas una flecha. En el bar frente a la cocina encontrarás un componente indispensable para ciertos hechizos. La estaca del salón...pregúntale a la vampiresa de arriba.

Angel Carcolen, de Elche (Alicante) es el prototipo de preguntón continuo. Aparte de contarnos que le gustan mucho los conversacionales, que le parecen además bastante fáciles, bombardea con preguntas del «Bloodwych» que espero haber satisfecho en el pasado número. Adicionalmente, le diré que el hechizo Vanish vuelve al grupo invisible, mientras que el Trueview permite al que lo realiza ver objetos o pasadizos invisibles. Por cierto, un Dungeon Master (que fiel a mi propósito de castellanizar, pasa a ser Dueño del Calabozo, DDC) es, en los JDR de tablero, quien se encarga de guiar a los jugadores por el mundo del juego, poniendo en el escenario trampas, tesoros, enemigos... En resumidas cuentas, es el que monta todo el tinglado para que los restantes participantes jueguen.

Alfonso García, de Linares (Jaen), no puedo satisfacerle sus deshonestos deseos por razones de las que él debería ser consciente. Espero que tu club de Linares tenga mucho éxito y también que nos cuentes muchas cosas sobre ese maravilloso tesoro que tienes: el «Bard's Tale I» para Spectrum.

José Luis Fuentes, de Málaga, me propone que amplíe la sección. No desesperes, poco a poco lo vamos consiguiendo. Respecto a tu problema, –sabed que está atascado en una zona de columnas en el «Heroes of the Lance»–, debes saltar con Raistlin hasta llegar al extremo izquierdo de la sala y meterte por la puerta que allí encontrarás. Haz tú los mapas, que te divertirás más.

Ahora nos escribe Javier Albelda desde Valencia quien pregunta dónde adquirir libros de rol. La respuesta es: en bastantes librerías. En cualquier caso, en números anteriores encontrarás alguna dirección. Sobre el «Bloodwych», te remito de nuevo al número pasado. Lo último es más triste, ya que ni «Dungeon Master» ni «Phantasy» van a llegar a nuestro país para tu CPC 6128 pues no existen versiones para tal ordenador.

Seguimos por regiones, pues desde Castellón pregunta Antonio Alcañiz sobre juegos del mundo de Krynn. Aprovecha para recomendarnos los libros de las Crónicas y las Leyendas de Dragonlance, así como el JDR de tablero «Hero Quest» (cuya versión para ordenador, realizada por Gremlin, está a punto de salir en Inglaterra). Bueno, pues de Krynn hay muchos juegos, todos obra de SSI y editados por U.S. Gold. Que yo recuerde, aparte del «Heroes of the Lance», el «Dragons of Flame» y el «Champions of Krynn», están: «Curse of Azure Bonds», «Hillsfar», «Eye of the Beholder» –que pronto llegará a nuestro país– y alguno más, seguro.

El último maniaco del mes responde al nombre de Falador de Iskewood y Halldybrugh, y escribe desde el Calabozo de la Séptima Luna, que no queda tan lejos ya que es Guadalajara. Escribe dos folios (supongo que debería decir pergaminos) con consejos para el «Elvira» que le agradezco. En particular, por la lista de ingredientes que vamos a completar. Todos los lirios, así como el loto negro, están en el centro del laberinto custodiados por sus duendes. El trebol de 4 hojas y las moras mortales están camino del laberinto. De la pluma de pájaro sólo te diré que es de un halcón. La mantícora está disfrazada de libro. Los demás no tienen nada raro.

Bueno, ya podéis volver a vuestras guaridas, misteriosos maniacos. La reunión se disuelve en un murmullo y unos pasos presurosos. Pero todos lo saben, ninguno lo olvida: el próximo mes, más.

FERHERGON

Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: ***MICROMANIA*** *-Ctra de Irún Km 12,400-28049 Madrid* ***(Maniacos del Calabozo)***

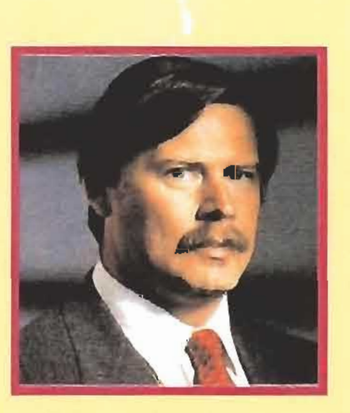


¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO?
¡Búscala por todo el Mundo!
¡Los tesoros de todo el mundo están desapareciendo delante de nuestros ojos!
¿Quién detendrá a Carmen y su astuta banda?
¡Atrápala si puedes!
Nada es sagrado para la famosa Carmen SanDiego. Ella y su banda ya han llenado un almacén de tesoros. Ahora se te ha ordenado que los captures. Empieza en la escena del crimen, interrogando a los testigos. Para que puedas descifrar las pistas que descubras, el juego incluye un libro de consulta repleto de mapas e información. Cuando sigas la pista a los delincuentes, deberás afinar tus conocimientos de detective. Al mismo tiempo aprenderás cosas fascinantes sobre geografía, historia y culturas de los lugares que visites.
Disponible en: AMSTRAD, AMIGA y PC
Larousse
los países del mundo
Incluye Atlas Alfabético LAROUSSE "Los Países del Mundo"
Broderbund®
DRO SOFT
Moratín 52, 4° dcha. - 28014 Madrid - Telf. (91) 450 89 64
PASSPORT
Sri Lanka
Democratic Socialist Republic

SIERRA ON LINE

Sin duda alguna los programas que están rompiendo actualmente en nuestro país son las aventuras gráficas. Todo el mundo habla de este tipo de juegos y cada vez son más las compañías decididas a adentrarse en este interesantísimo género. Sin embargo, ¿a que no sabías que existe una compañía americana de nombre hispano que vende sus aventuras gráficas por cientos de miles y que para muchos es, con seguridad, la número uno en este terreno?







Ken y Roberta Williams fundaron Sierra hace diez años. Nada hacía adivinar entonces el gran éxito que acompañaría a la compañía.

Si tu respuesta es no, entonces no te preocupes, sigue leyendo y conocerás algo sobre una de las más importantes compañías actuales. Si por el contrario ya has tenido la oportunidad de cargar uno de sus programas en tu ordenador, ahora podrás saber las últimas noticias que se cuecen en torno a esta afamada y reconocida compañía norteamericana.

Sierra on Line nació hace más de diez años de la mano de Ken y Roberta Williams –no son hermanos, sino matrimonio, ya sabéis el lío que se hacen los americanos con los apellidos–. Ken es el presidente y mánager general (como en el fútbol), y Roberta uno de sus más prestigiosos programadores, pues su serie de programas «King's Quest» (I-IV) ha vendido más de 2.500.000 copias –¡dos millones quinientas mil!–, entre todos los títulos de la saga, en todo el mundo.

Por supuesto la plantilla ha ido aumentando con el paso del tiempo y se le han ido sumando dibujantes, grafistas, programadores, guionistas –sus juegos son auténticas películas animadas– e incluso músicos profesionales de la talla de Bob Siebenberg, del grupo Supertramp, y los autores de la banda sonora de la película «Fama». Poco a poco la compañía se ha ido expandiendo más allá de las fronteras americanas y ahora es una de las más prestigiosas del planeta, siendo sus programas conocidos en todo el mundo.

EN PRIMERA LINEA

Si nos paramos a pensar cuál ha sido la evolución de Sierra en todos estos años, nos daremos cuenta que desde siempre han intentado situarse en primera línea a la hora de adentrarse por nuevos caminos. Buena prueba de ello es que Sierra no se ha detenido ante nada y ha sido pionera en introducir muchas de las características que hoy consideramos imprescindibles en una aventura gráfica y sin las cuales probablemente la evolución de este popular género habría sido muy diferente.

Por ejemplo, para que os hagáis una idea de la importancia de lo comentado, podemos destacar que Sierra fue la primera compañía de software que desarrolló aventuras mezclando gráficos y texto. Fue también pionera en introducir gráficos con color en sus aventuras y en 1984 dio un paso de gigante al conseguir crear decorados tridimensionales por los que nuestros personajes podían circular libremente y llegar a lugares que utilizando una perspectiva plana hubiera sido imposible, –como rodear un castillo, acceder a la puerta trasera de una casa o avanzar por un camino que se pierde entre árboles en un extremo de la pantalla–; de este modo han conseguido que el realismo aumente hasta límites increíbles.

Sierra ha sido también la primera compañía que desarrolló software compatible con tarjetas gráficas avanzadas como la MCGA y la VGA, consiguiendo resultados espectaculares.

Otro de los grandes avances de Sierra ha sido la creación de un sistema de desarrollo en tres dimensiones propio (3-D development System), que permite escribir sin demasiados problemas nuevos juegos, –algo similar al SCUMM desarrollado por Lucasfilm para generar sus aventuras–. Este sistema utiliza un lenguaje de programación de alto nivel que reduce considerablemente el tiempo necesario para programar el código de un juego. Una de sus principales ventajas es que cualquier persona, sin necesidad de ser un experto en programación, puede crear un programa nuevo y diferente y además, especialmente interesante para nosotros, simplifica considerablemente la traducción de las aventuras a otros idiomas.

Sierra se concentra actualmente, intentando situarse de nuevo a la cabeza de las nuevas tecnologías, en el desarrollo de sus nuevos programas para CDI (Compact Disc Interactivo)... ¿Podéis imaginar lo que son capaces de hacer estos chicos con su experiencia y estos medios?

UN ESTILO PROPIO

Una de las características que más llama la atención en la producción de Sierra es su especialización. A diferencia de la mayoría de las casas de software importantes que se dedican a comercializar todo tipo de programas –simuladores, arcades, videoaventuras, juegos deportivos, etc.– para abarcar el mayor abanico posible de gustos y poder llegar a todos los usuarios, Sierra se caracteriza porque el 80 o el 90% de sus programas son aventuras gráficas. El resto se queda en alguna que otra utilidad para la empresa y en juegos arcades importados directamente de Japón, al más puro estilo de las series niponas que invaden las televisiones españolas, y que ellos adaptan al gusto americano para posteriormente distribuirlos en su país.

Llegado este punto muchos de vosotros os estaréis preguntando qué tienen estos programas para alcanzar la increíble difusión de la que hablábamos unas líneas más arriba. Vamos a intentar sacaros de dudas.

Sus primeras aventuras tienen muchas diferencias con las que conocemos hoy día. Tal vez la principal, –dejando a un lado la espectacular y lógica evolución que han experimentado en el apartado gráfico–, es que a la hora de dar las órdenes al personaje, en vez de hacerlo construyendo frases con palabras prefijadas, se debía teclear lo que se deseaba hacer, al estilo de las aventuras conversacionales.

La diferencia con estos últimos es que en las aventuras históricas de Sierra el personaje se mueve con el teclado o ratón, y cuando se le da una orden aparece su efecto gráfico en pantalla, como si de una película se tratase. Por ejemplo, en un caso sacado del programa «Larry II», cuando entramos en la peluquería del barco, si tecleamos "Sit" (sentarse), Larry, el protagonista, se sienta en la silla del barbero y le dice a éste que le arregle el pelo, –como nota curiosa debemos destacar que está un

EL GIGANTE DESCONOCIDO

SIERRA ON LINE



Sierra sigue desde hace años una línea ascendente que ha situado a la compañía en una posición privilegiada.

poco calvo–; entonces el peluquero, que aparece fregando el suelo, ni corto ni perezoso le quita el palo a la fregona y se la pone en la cabeza, cobrándole además 10000 $ por el modelito en exclusiva.

Sin embargo sus últimas producciones transcurren por otro camino. Ahora emplean un sistema de menús por iconos para señalar las acciones que el jugador quiere realizar: hablar, andar, oler, examinar, ver inventario, coger, utilizar, etcétera. Esto simplifica las cosas, sin perder por ello un ápice de interés.

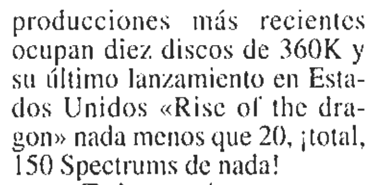
Prueba de que el futuro se encuentra en esta línea es que Sierra ha reeditado los primeros programas de las series que les dieron a conocer adaptando este sistema, –bastante más acorde con los tiempos que corren–, mejorando además los gráficos, que hoy resultarían demasiado simples pero que en su día explotaban al máximo el hardware disponible.

De cualquier modo, los variopintos argumentos son responsables en gran parte del éxito de las aventuras de Sierra. Estos tocan muy diversos temas, específicos en cada una de sus series, y son el punto en torno al cual giran sus aventuras y sobre el que cobran vida apasionantes escenas para públicos de diferentes edades.

ALGUNAS CARACTERISTICAS TECNICAS

Ahora que ya sabemos cómo son sus juegos, seguro que a más de uno le interesará conocer algo más sobre sus características técnicas. Pues bien, ahí van.

La gran mayoría de los títulos de Sierra están desarrollados por regla general para Pc, Atari, Amiga, Apple y Macintosh, por lo que los usuarios de 8 bits ya pueden irse despidiendo de ellos; lo sentimos, pero desde hace años Sierra se concentra en la producción de programas para 16 bits.



La calidad de los mismos está cuidada al mínimo detalle y el acabado es increíble.

Los gráficos eran brillantes en sus primeras producciones y son absolutamente alucinantes en sus últimas creaciones. Los colores están tratados con mucho cuidado y en la versión PC, por ejemplo, se pueden utilizar todas las tarjetas gráficas, desde Hércules hasta VGA, pasando por la CGA, EGA, Tandy... Eso sí, los gráficos en VGA solían ser iguales que los creados para EGA, sin embargo en sus últimas producciones ya se aprovechan al máximo los 256 colores simultáneos que la tarjeta VGA soporta.

Los movimientos son también muy buenos, pero sobre todo sorprende la gran variedad de los mismos a lo largo del juego. Para cada situación hay un movimiento distinto –sentarse en una silla, tumbarse en la playa, montar a caballo, correr, dar saltos, escalar, usar objetos...–.Esa es la razón por la cual los programas vienen en varios discos. Para que os hagáis una idea, sus producciones más recientes ocupan diez discos de 360K y su último lanzamiento en Estados Unidos «Rise of the dragon» nada menos que 20, ¡total, 150 Spectrums de nada!

Todos empiezan con una presentación "de película" en la que se nos introduce en la historia, acompañada de una banda sonora que cambia a lo largo del programa y que aprovecha al máximo todas las posibilidades de cada ordenador. Incluso en el PC, donde sus cualidades son limitadas, la música está muy lograda. Además vienen preparados para adaptar cualquier tarjeta de sonido –Sound Blaster, Adlib, Roland MT-32... y así hasta más de diez–, con lo que dispondremos de la capacidad de escuchar hasta 32 voces polifónicas a la vez, todas ellas con la calidad del mejor de los compact discs.

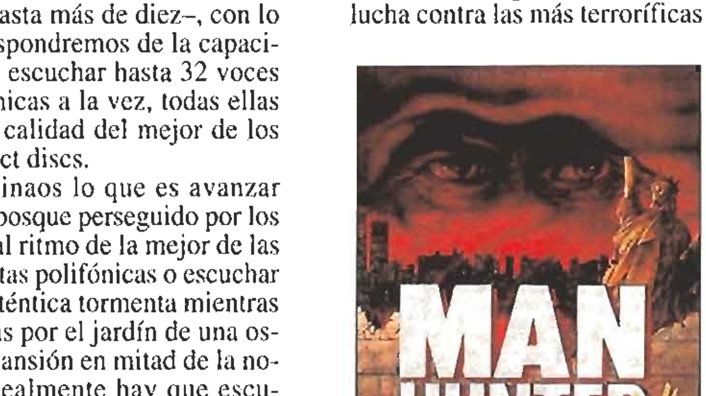
Imaginaos lo que es avanzar por el bosque perseguido por los lobos al ritmo de la mejor de las orquestas polifónicas o escuchar una auténtica tormenta mientras avanzas por el jardín de una oscura mansión en mitad de la noche. Realmente hay que escucharlo para creerlo.

BREVE RESUMEN HISTORICO

Los programas van por series, al más puro estilo cinematográfico, y las más importantes son las que citamos en las siguientes líneas.

–KING'S QUEST: La historia, por el momento desarrollada a lo largo de cinco aventuras, va de princesas, príncipes, reyes, dragones y demás. En estas mismas páginas encontraréis información mucho más detallada sobre esta popular saga.

–LEISURE SUIT LARRY: Aquí adoptas el papel de un soltero cuarentón que decide ir en busca de la mujer de su vida. En la primera parte vivirás una noche de lujuria donde intentarás ligarte a la chica de tus sueños. Aunque una cosa es intentarlo y otra conseguirlo... La segunda parte te llevará a una isla poblada por indígenas y un científico loco y en la tercera la aventura se desarrollará en esa misma isla, pero ahora convertida en un paraíso del turismo. La serie tiene cinco aventuras y ha generado mucha polémica en EEUU debido al ambiente sexista y erótico en el que se desenvuelve la historia. Sin embargo acostumbrados a las películas que vemos en el cine y la televisión, el juego no llega a ofender ni a un niño de diez años. Como curiosidad hay que decir que en la primera y tercera parte antes de empezar el juego el ordenador te pregunta la edad y te hace unas preguntas acordes con la respuesta que le has dado, para comprobar si realmente has dicho la verdad. Si no las respondes correctamente, no te dejará entrar en el juego o suprimirá las escenas "subiditas de tono".



–SPACE'S QUEST: Ahora la acción transcurre en el espacio a lo largo de cuatro títulos, donde tomaremos el papel del héroe accidental Roger Wilco, en su lucha contra las más terroríficas razas extraterrestres que pueblan el Universo conocido y sin conocer... El juego mezcla un desarrollo hilarante con un fino sentido del humor, totalmente acorde con la personalidad de sus creadores, Mark Crowe y Scott Murphy.

También importantes dentro de la producción de Sierra se encuentran «Police's Quest», «Manhunter», «Codename: Iceman», «Conquest of Camelot» o la última creación de Roberta Williams «The Colonel's Bequest».

Esperamos que todo lo dicho hasta aquí sobre la compañía SIERRA ON LINE os haya servido para conocer un poco más –o todo, si no sabíais nada– sobre uno de los grandes del software mundial, que por fin ha llegado a nuestro país.

Antonio Pascual

*Lógicamente el idioma original de las aventuras de Sierra es un gran handicap a la hora de acercarse al público de otros países, que aún conociendo el inglés difícilmente puede sacar todo sus jugo a los diálogos de los personajes. Esto ha quedado solucionado con el acuerdo firmado con Erbe, su distribuidora española, y podremos adquirir en nuestro idioma este año y por orden de aparición **«King Quest V»**, **«Space Quest IV»**, la versión actualizada de **«Larry I»** y, para finalizar, **«Larry V»**, el último programa de la polémica serie de fama mundial.*

Kit completo para transferir dibujos a tejidos

PAROdraw™

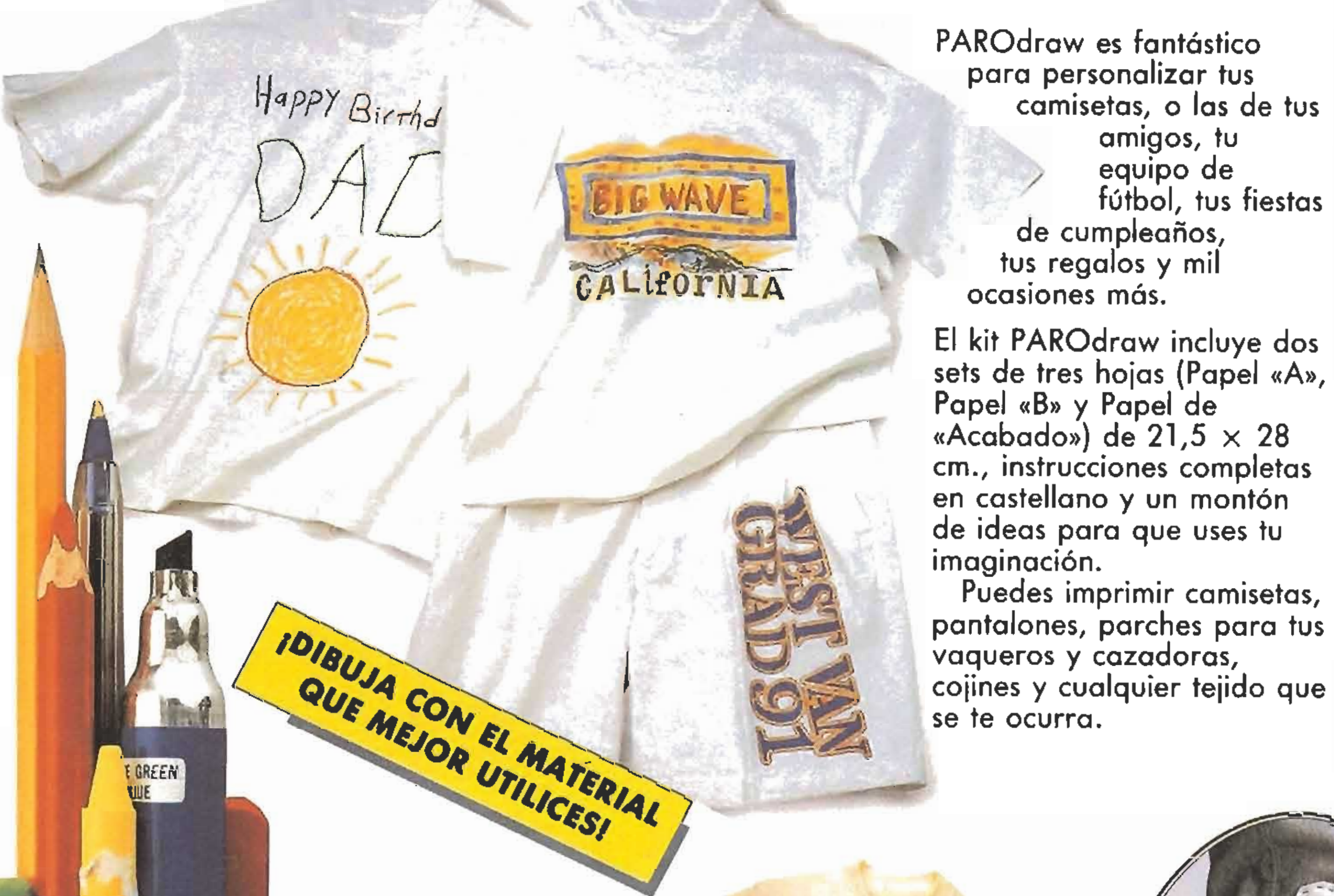
¡DIVIÉRTETE CREANDO TU PROPIA ROPA!

¡Es super fácil!

Con PAROdraw ya puedes realizar tus dibujos en papel con los materiales que tú quieras y transferirlos a cualquier tejido.



CON DIFERENTES MATERIALES CONSEGUIRÁS DIFERENTES RESULTADOS



PAROdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, o las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos y mil ocasiones más.

El kit PAROdraw incluye dos sets de tres hojas (Papel «A», Papel «B» y Papel de «Acabado») de 21,5 × 28 cm., instrucciones completas en castellano y un montón de ideas para que uses tu imaginación.

Puedes imprimir camisetas, pantalones, parches para tus vaqueros y cazadoras, cojines y cualquier tejido que se te ocurra.



Puedes realizar tus diseños con ceras, lápices de colores, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, lápices de grafito, pasteles al óleo, rotuladores permanentes con punta de fieltro, o incluso bolígrafos «ballpoint». En general, cualquier material no soluble en agua.

1 ¡DIBÚJALO!
Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

2 ¡PLÁNCHALO!
Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Después plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

3 ¡PÓNTELO!
Tu diseño ya está listo para llevar. Lávalo tantas veces como sea necesario.
Tu dibujo no se estropeará con el lavado.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. Apartado de Correos 226. 28100 (Alcobendas) MADRID

Deseo recibir el kit PAROdraw al precio de 1.790 ptas. (IVA y gastos de envío incluidos)

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELÉFONO ....

Forma de pago:
☐ Contra reembolso.
☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.º ....
☐ Tarjeta de crédito n.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Visa ☐ Master Card ☐ American Express
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 734 65 00 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 734 82 98.

Fecha y firma:

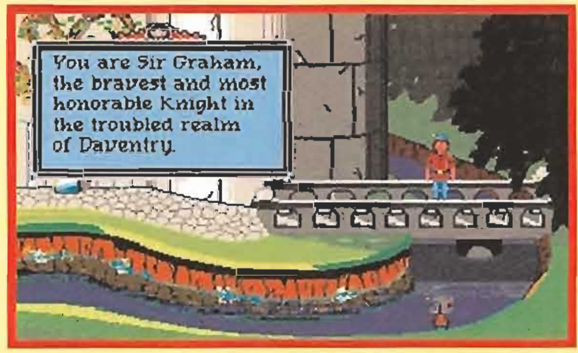
LA SAGA DE K

King's Quest I

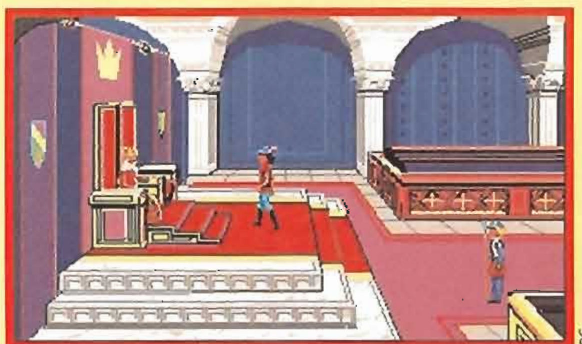
Quest for the Crown

Es la primera entrega de la saga de Sir Graham en el reino de King Edward el benevolente, donde todo era paz y felicidad excepto por una cuestión: el rey y la reina no tenían descendencia a quien dejar el reino.

Un día encuentran a un poderoso mago que les ofrece la posibilidad de hacer un conjuro que les permitirá tener descendencia a cambio del espejo Mahogany que los reyes tienen en su alcoba. Este espejo tiene un valor incalculable porque con él puede verse el futuro y es usado por el monarca para gobernar con acierto su reino.



Finalmente aceptan y entregan el valioso espejo al mago. Al despojarse del espejo, no pueden predecir las lluvias y por primera vez en siglos las cosechas del reino se malogran debido a la inoportuna acción de la climatología.



El tiempo pasa y no sólo no llega la descendencia sino que la reina enferma gravemente. Un enano ofrece un remedio mediante el uso de una mágica raíz. A cambio solicita del rey el escudo mágico heredado de su padre. Construido en titanio e incrustado de esmeraldas, cuenta la leyenda que conduce a la victoria a su poseedor en cualquier batalla.



Ante la gravedad de la reina, acepta el intercambio. El enano se marcha con el escudo y la reina, tras ingerir la raíz, no sólo no mejora sino que fallece.

Los países colindantes, conocedores de la debilidad de su vecino deciden atacarle sin piedad, devastando sus propiedades.



El rey desespera y el tiempo transcurre inexorable. Un día, paseando por el bosque observa como una bella joven es atacada por una manada de lobos. Consigue salvarla y rápidamente se enamora de ella. El rey le propone matrimonio y ella, agradecida, no puede negarse.

El día antes de la boda, la novia se convierte en bruja y apoderándose de la llave del tesoro que escondía el monarca, consigue llevarse en cofre mágico del reino, que no sólo estaba repleto de joyas y valores, sino que además tenía la interesante propiedad de reponer al instante las riquezas que de él se extraían.

Sin dinero, cosechas, ni ejército, el reino se sume en la desgracia y el rey, desesperado y moribundo, llama hasta su lecho a Sir Graham, el más virtuoso de sus caballeros. A él le encarga la delicada misión de recuperar los tres preciados tesoros: espejo, escudo y cofre. A cambio le nombra heredero del reino.

Como se deduce de lo anterior, es realmente Sir Graham el protagonista del juego y quien tiene que enfrentarse con la aventura.

King's Quest II

Romancing the Throne



La segunda parte comienza en el reino de Daventry, ya con Graham como monarca, y supuestamente recuperados los tres tesoros que garantizan la prosperidad del territorio.

El reino crece y la gente vive feliz en la pacífica tierra. Una mañana Graham mientras consulta su espejo como siempre, queda sorprendido al ver la imagen de su antecesor en el trono, el rey Edward, que le advierte: Graham, tu reino es ahora próspero y feliz pero tu obra no estará completa hasta que no tengas un digno heredero. Cásate y dale a tu pueblo el príncipe que se merece y que hará seguro su futuro.



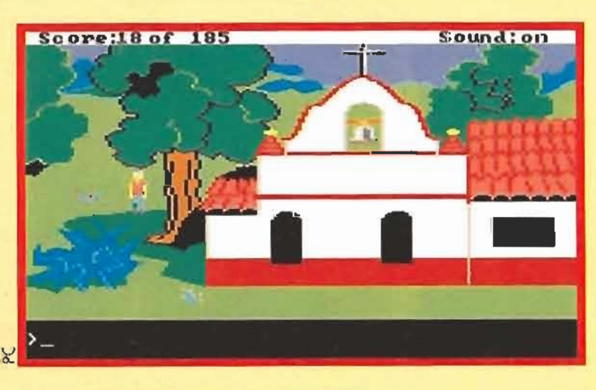
Tras consultar con su primer ministro decide que hay que buscar una candidata que ame a su pueblo y que al mismo tiempo sea apreciada por la gente. Para encontrarla, Gerwain sugiere a Graham la celebración de una gran fiesta a donde sean invitadas todas las jóvenes con idea de poder apreciar cual es la más adecuada para reinar.

Desde todos los puntos del territorio llegan jóvenes casaderas, de todos los tipos y clases sociales, con una pretensión común. Conseguir que Graham fije su mirada en ellas.



Después de dos días ininterrumpidos de celebración, Graham entristece por momentos. Ninguna de las candidatas satisface plenamente los requerimientos de Graham pues cada una de ellas presenta defectos de distinta consideración.

Graham da por terminada la fiesta y se retira a sus aposentos para reflexionar. Mientras piensa en voz alta el espejo mágico se ilumina mostrando la imagen de la más bella y perfecta doncella que Graham pudo nunca imaginar, pero su triste expresión le da a entender que donde quiera que se encuentre esta muchacha tan especial, no es precisamente feliz.



El espejo mágico informó a Graham de que la bella doncella se llamaba Valanice, pertenecía al reino de Kolyma y había sido secuestrada en un palacio de cuarzo por el celosísimo Hagatha.

–"¡Tengo que rescatarla o morir en el intento!.....", dice Graham. ¡Ahí queda eso....!

–"¿Dónde puedo encontrar la tierra encantada?......"



Y el espejo contestó con la presteza habitual: "Hay que viajar hasta el reino de Kolyma y buscar las tres llaves (mágicas, por supuesto), que permiten el acceso al territorio donde se encuentra la joven Valanice".

Ahora es el momento de que tú, osado aventurero acompañes a Graham en su terrible prueba. Encuentros con personajes de leyenda, exploración de cavernas subterráneas y mágicas tierras transoceánicas. Hay que encontras las llaves y rescatar a la amada de Graham.

KING'S QUEST

King's Quest III

To Heir is Human

La acción comienza en las lejanas tierras de Llewdor, donde habita un mago llamado Manannan. Su frágil apariencia y blanca piel trasmiten una falsa idea de debilidad. En sus negros ojos brilla un extraño fuego. El es, de hecho, un poderosísimo mago.

A pesar de su poder, tiene a su servicio a un joven sirviente que prepara la comida, limpia la casa y otros detalles de menor importancia en los que el gran mago no quiere perder su preciado tiempo (que listo..¿no?).



PC

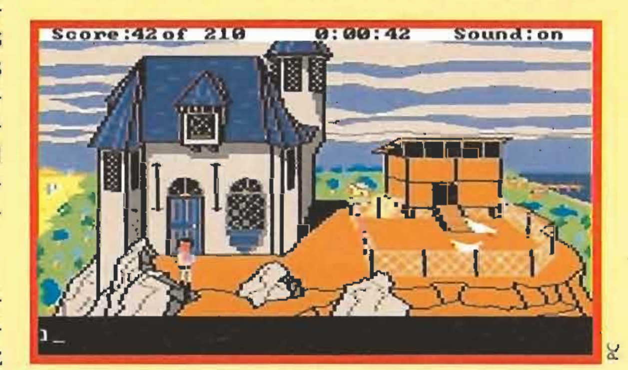
Desafortunadamente para Manannan, el muchacho que convive con él desde su más tierna infancia y que es en realidad su esclavo, no para de aprender y su fuerza crece al mismo tiempo que su estatura.



PC

El Mago está molesto con su sirviente porque continuamente le encuentra metiendo las narices en sus habitaciones privadas e incluso en una ocasión trató de merodear por los alrededores del castillo. Pese a ser reprendido, continúa con estas prácticas.

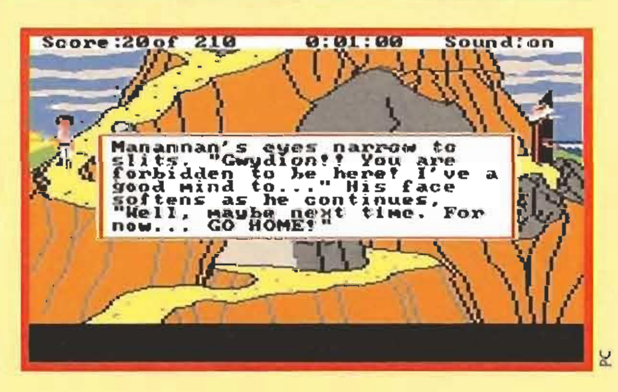
Un día, cuando el esclavo cumple 18 años, es sorprendido en un descuido por el mago practicando conjuros y encantamientos. ¡Esto ya es el colmo! No sólo había espiado sus libros secretos sino que había agotado sus existencias de productos mágicos... Con un poderoso embrujo el mago hizo temblar la tierra y del esclavo sólo quedó un diminuto montón de cenizas.



PC

Los años pasan y Manannan secuestra a otro muchacho para convertirlo en su esclavo pero esta vez lo trae desde un reino lejano para no despertar sospechas.

De nuevo, al cumplir los 18 años el mago considera que el muchacho sabe demasiado y puede practicar conjuros por sí mismo. Para no correr riesgos decide eliminarlo y de esta forma el ciclo se repite en innumerables ocasiones.



PC

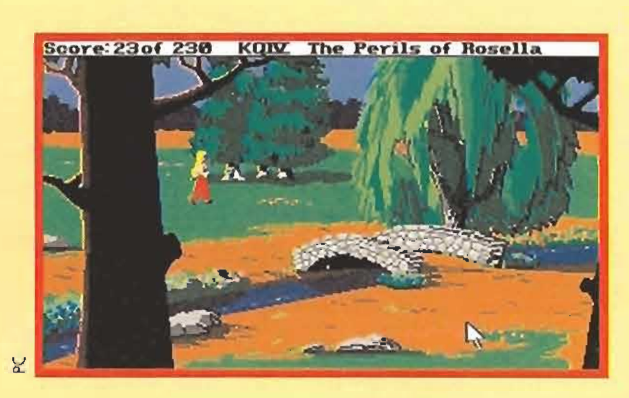
Durante este tiempo, el rey Graham ha contraído matrimonio con la previamente rescatada reina Valanice y ya cuenta con dos hermosos gemelos, Alexander y Rosella. Todos viven en armonía y felicidad hasta que se extiende el rumor de que una monstruosa criatura de tres cabezas que vive en el bosque se aproxima al reino.

En esta tesitura, Gwydion, el último de los jóvenes esclavizados por Manannan consigue escapar merced unos hábiles encantamientos que más tarde, pondría al servicio del rey Graham para destruir al dragón tricéfalo.

Frente a estos graves problemas, te conviertes en protagonista y tienes que resolver la situación.

King's Quest IV

The Perils of Rosella



PC

Los tiempos han cambiado mucho. El reino de Daventry ha sido liberado de las garras del deplorable dragón, pero la salud del rey Graham ha empeorado y los médicos reales no pueden curarle. Sólo existe una fruta mágica en las tierras de Tamir que puede restablecer el precario estado de salud del bondadoso gobernante de Daventry.

La princesa Rosella, hija del rey, se pone en marcha para conseguir la fruta mágica y en su periplo realiza valientes hazañas y se enfrenta a peligrosas aventuras.

King's Quest V

Absence Makes the Heart go Yonder

Cuando la salud del rey se restableció totalmente y su familia se encontraba reunida de nuevo, Graham marchó a dar un paseo por el bosque un claro día de primavera, casi un año después de que Rosella hubiera vuelto de Tamir. El reino había recuperado la paz y prosperidad y sus súbditos estaban muy satisfechos. Los pájaros cantaban en los árboles, parecía un buen augurio.


PC

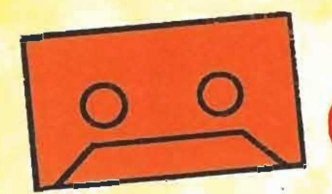
Mientras Graham pensaba en su buena suerte, desde el este sopló un fuerte viento que levantó hojas y ramas en su camino. Los pájaros dejaron de cantar, el aire se enfrió, parecía que se acercaba una tormenta y el antes bucólico paisaje dejó paso a un escenario diferente. Graham decidió regresar al castillo, su buen humor había sido quebrantado por un oscuro presentimiento.

Cuando llegó a la cima de una colina desde la que se divisaba el castillo, Graham se quedó aterrorizado al ver sólo un gigantesco espacio vacío donde antes se encontraba su gigantesco castillo y sus frondosos jardines. El miedo congeló su corazón. ¿Dónde estaba su familia? ¿Qué les había pasado?

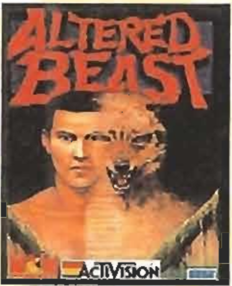
Un buho merodeaba por el bosque pero Graham no podía oirlo, ensordecido como estaba por los latidos de su corazón y el desconcierto de la inexplicable situación. Yo sé lo que pasó... dijo una voz detrás de él. Graham se dió la vuelta y un gran buho con gafas le dijo: Yo lo vi todo. Tu castillo se ha evaporado por el efecto de un poderoso hechizo del mago Mordack.

¿Te atreves a acompañar a Sir Graham en su afanosa búsqueda de familiares y pertenencias? Este es el desafío de la hasta ahora última parte de la saga de King's Quest.

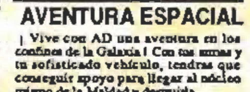




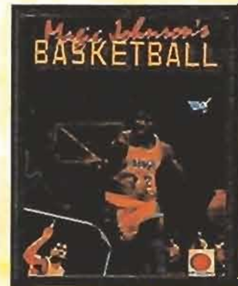
GRANDES JUEGOS A



ALTERED BEAST
Has sido resucitado por los Dioses para salvar a la hija de Zeus. Podras adoptar extrañas naturalezas: hombre-lobo, hombre-tigre, hombre-oso, cada una con sus poderes. Saca la bestia que hay en ti.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 595 PESETAS



AVENTURA ESPACIAL
¡ Vive con AD una aventura en los confines de la Galaxia ! Con tus armas y tu sofisticado vehículo, tendras que conseguir apoyo para llegar al núcleo mismo de la Maldad y destruirla.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 395 PESETAS



BASKET MAGIC JOHNSON
Reconvertido de la popular máquina y presentado por el número 1 de la N.B.A. Scroll total de la pantalla. Pista de juego completa(dos canastas). Contraataques. Entrenamientos dirigidos por Magic.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 395 PESETAS

BATMAN
Batman, el superhéroe mas vigente, te ofrece la posibilidad de vivir sus mas alucinantes aventuras del cine. Completa las misiones para eliminar a JOKER. El hit que ha sido numero 1 por mas tiempo
SPECTRUM AMSTRAD MSX 595 PESETAS



BLASTEROIDS
Usando el empuje de tu nave, debes abrirte camino a traves de sectores plagados de meteoritos y platillos. Resiste oleadas de ataque de intensidad progresiva y mata lo que puedas.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 395 PESETAS



BUGGY RANGER
En el año 2.019, el hombre ha fabricado otras máquinas que rebelándose invaden y arrasan las ciudades y devastan todo lo que se encuentra a su alcance. Solo los Buggy Ranger podrán detener su ira...
SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS



BUITRE 2
El mas completo juego de fútbol, con dos cintas, cada una con un juego independiente. Doble juego: fases de entrenamiento y tambien fases de simulacion de partido y competición.
SPECTRUM AMSTRAD MSX 395 PESETAS

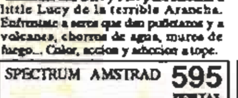


CABAL
Estas infiltrado en las pobladas lineas enemigas. Partes con una modesta arma, pero las iras consiguiendo mejores cada vez, hasta incluso te podras enfrentar con exito a tanques y submarinos.
SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS



CALIFORNIA GAMES
Las coloridas pruebas que hacen furor en la costa Oeste de los Estados Unidos: Skate, Surfing, bicicletas de trial... Diversion a tope asegurada si eres un fan de los juegos de fases deportivas.
SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS





DYNAMITE DUX
Combina con BIN y PIN para rescatar a little Lucy de la terrible Arancha. Enfrentate a seres que dan puñetazos y a volcanes, chorros de agua, muros de fuego... Color, accion y adiccion a tope.
SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS



FUTBOL MANAGER 2
En el fútbol de hoy casi todo es estrategia. Con este programa podrás fichar jugadores, venderlos, planificar la temporada, alineaciones... Todo esto combinado con accion y liga.
SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS



GEMINI WING
La ultima generacion de marcianos clásicos... Defiende nuestra galaxia con el ala Gémini de las hordas de ingenios que la estan arrasando con furia. Dispara hasta partirte el dedo.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 395 PESETAS



GHOULS AND GHOSTS
El famoso juego de las máquinas, en el que llevas a un caballero que va con su armadura y avanza por tétricos parajes de los que emergen zombies, cuervos y otros seres de maldad sin limite.
SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS



GRAND PRIX CIRCUIT
Ponte al volante de un Formula 1. Elige la carroceria: Williams, Mclaren, Ferrari... Tambien el circuito: Rio, Mónaco, Suzuka...y pisa a fondo el pie en el acelerador. Con efecto y vista real.
SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS



HARD DRIVIN 1
El simulador de coches de mas fantasia del mercado. Con loopings de hasta 360 grados, cambios de rasante, derrapes, puentes levadizos en movimiento... Vision realista en 3D del exterior.
SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS



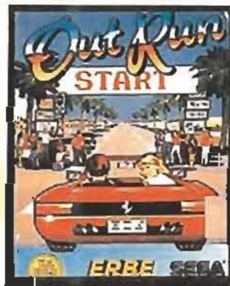
H.K.M.
El es duro y salvajemente cruel, le llaman "La Maquina Humana de Matar" Tú vas a manejarle. Pelea contra varios enemigos diferentes. Multitud de golpes y movimientos. Decorados cuidados.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395 PESETAS



INDIANA, ULTIMA CRUZADA
Para lucir con honra el sombrero y el látigo de Indiana, tendras que demostrar tu valor en las cuevas de Colorado, en las trampas mortales de Templo Sagrado y en los demas escenarios del film.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 595 PESETAS



KARATEKA
Una soberbia animacion de personajes, unos decorados espléndidos y la realidad de los combates de Karate hacen de este juego un titulo basico entre los arcades de lucha de artes marciales.
SPECTRUM AMSTRAD MSX 595 PESETAS



OUT RUN
El arcade mas famoso de las maquinas recreativas. El juego del Ferrari Testarrosa que a velocidad de vértigo, ha de ir superando diferentes pistas contra el crono. No te prives de tenerlo.
SPECTRUM AMSTRAD MSX 595 PESETAS



PACMANIA
Vuelve PAC MAN y ahora en 3D. Acosado por los fantasmas en excitantes niveles en 3D, recorre con él un mundo mágico y lleno de acción y de color. El clásico reforzado con nuevos efectos.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 395 PESETAS



PAK GAMES SUMMER EDITION
Agrupacion de 8 pruebas olimpicas reproducidas con gran lujo: Tiro con arco, Jabalina, Peso, Trampolin, Carreras de vallas, Ciclismo en pista, Gimnasia y Carreras de fondo.
AMSTRAD COMMODORE 595 PESETAS



PAK LO MEJOR DE DINAMIC
Seis atléticos pelotazos de DINAMIC que han hecho historia:
GAME OVER, ARMY MOVES, FREDDY HARDEST, TURBO GIRL, PHANTIS y FM. BASKETBALL.
SPECTRUM AMSTRAD MSX 595 PESETAS



PAK SIX PAK VOLUMEN 4
Recopilatorio que junta 6 juegos que han sido gran éxito, son: WONDER BOY, ALIENS EL REGRESO, EIDOLON, REGRESO AL FUTURO 1, QUARTET y CAZAFANTASMAS 1.
AMSTRAD 595 PESETAS



PAK ZIGURAT
Supercoleccion de 4 éxitos de Zigurat:
El Misterio del Nilo: Juego de acción.
Six Vrod: Aventura de pantallas.
Afteroids: Juego de naves y disparos.
Humphrey: Divertido y fácil de jugar.
SPECTRUM AMSTRAD MSX 595 PESETAS



PAK TELE - 20
1 BOBSLEIGHT. Simulacion deportiva.
2 REX HARD. Videoaventura en 3D
3 ROCKY HORROR SHOW. De miedo
4 ZOOT. Juego de acción sencilla.
SPECTRUM 395 PESETAS



PAK TELE - 21
1 FRONTIERS. Videoaventura espacial.
2 QUARTET. Arcade de SEGA.
3 GYPSYS. Juego de marcianitos.
4 S.D.I. Estrategia de guerra nuclear.
SPECTRUM 395 PESETAS

PAK TELE - 22
1 FRIGHTMARE de Noche de miedo.
2 INTENSITY. Accion en un planeta.
3 RENAUD. Juego de accion, de buscar.
4 SPITTING IMAGES. Humorísticos.
SPECTRUM 395 PESETAS

PAK TELE - 32
1 BEAM. Juego de habilidad y puzzle.
2 BATMAN. Segundo juego del héroe.
3 THUNDERBIRDS. Juego de acción.
4 FORGOTTEN WORLDS. Arcade.
COMMODORE 395 PESETAS



PAK TELE - 33
1 ACTION FORCE. Lucha bélica.
2 VAMPIRE EMPIR. Juego de escobas.
3 KIK START. De motos de trial.
4 DUID 2. Arcade de magos y warriors.
COMMODORE 395 PESETAS



PAK TELE - 34
1 GROGS REVENGE. De prehistóricos.
2 PINBALL BLASTER. De bolas.
3 VORTEX RAIDER. Duelo sideral.
4 TIME SCANNER. Super-pinball
MSX 395 PESETAS



PAK TELE - 35
1 ROAD WARS. Super arcade rápido.
2 SOOTLAND. Juego de disparos.
3 MORTADELO I. Juego de muñecos.
4 ZOOT. Juego de pasar pantallas.
MSX 395 PESETAS



PAK TELE - 7
1 CYBOR. Clásico juego de plataformas.
2 DWARF. Aventura de magos y magia.
3 BIRDIE. Maneja un pajaro y ¡vuela!
4 PEPE MULETAS. De accion, buscar.
AMSTRAD 395 PESETAS



PAK TELE - 8
1 SUB. Juego en el fondo del mar.
2 TENSIONS. Juego de poker
3 PACIFIC. Programa de submarinistas.
4 ELECTRIC WONDERLAND.
AMSTRAD 395 PESETAS

PASSING SHOT
El mas original de los juegos de tenis del mercado. Con vista aerea tipo "Kick-Off". Convertido del arcade de las recreativas de SEGA por Image Works. Apúntate un ACE si lo eliges.
SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS



PERICO DELGADO
El juego clave de simulación ciclista con diferentes vistas de cada fase, control de avituallamiento, marchas, crono-escalada, perfil de la etapa del dia. Ciclistas chupaituedas...
SPECTRUM AMSTRAD MSX 395 PESETAS



PETROVIC
Se acabo eso de chupar banquillo. Despojate del chandall y salta a la cancha para vivir la emoción del basket de cine de la mano de Drazen Petrovic. Con vista aerea de la jugada y el tiro.
SPECTRUM AMSTRAD MSX 395 PESETAS



Estimados amigos:

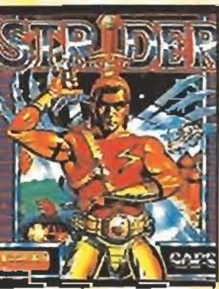
Como ya habréis visto, os seguimos ofreciendo juegos de ordenador a precios sin igual, ofertas importantes para que obtengáis por poco dinero, las cintas que os van a hacer pasar tan buenos ratos con tu ordenador.

En estas páginas observarás nuevas ofertas de juegos de gran éxito e impacto, como el NARCOPOLICE de Dinamic, que te los ofrecemos a 595 pesetas, o los tremendos arcades STRIDER 1 y TURRICAN 1, o el impresionante matamarcianos SAINT DRAGON, que lo puedes comprar por 395 pesetas, o el divertidísimo hit de TAITO, RAINBOW ISLAND...

Además puedes conseguir (si eres rápido) TELE-PAKS, que son asociaciones de 4 cintas en sus primitivos estuches y con sus instrucciones, carátulas y demás, que por razones de normalización de stock te ofrecemos a sólo 395 pesetas. ¡A menos de 100 pesetas cada juego!

Piénsatelo con calma, tienes muchos juegos donde elegir y no te olvides de que todas nuestras ofertas también tienen toda la garantía de todos los productos que puedes conseguir en TELEJUEGOS.

Atentamente:
Miguel Alonso
Coordinador de Servicios al cliente
TELEJUEGOS



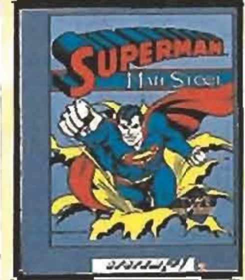
STRIDER 1
Uno de los arcades mas premiados de CAPCOM. Infíltrate en la armada rusa y destruye sus armas y posiciones secretas. Lucha ante monstruos soviéticos de increible tamaño.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595 PESETAS



STRIP POKER 2
Elige a tu chica favorita y ve a por ella. Pero juega tus naipes lo mejor que sepas ya que ella no se va a dejar ganar con facilidad, e incluso se tirará faroles para arruinarte si te descuidas.
SPECTRUM AMSTRAD MSX 595 PESETAS



SUPER SKRAMBLE
¡Acepta el desafío de la prueba de moto cross mas emocionante! Durísimos terrenos, empinadas colinas, arroyos, caminos y filas de coches para saltarlos. Regula la velocidad, el freno, el cambio
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395 PESETAS



SUPERMAN
Todos los super-poderes a tu alcance: Volar, Vision calorífica, Vision telescopica, Superfuerza y Supersaliento. Con ellos, lucha contra los demonios de Darkseid y contra los demás enemigos.
SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS



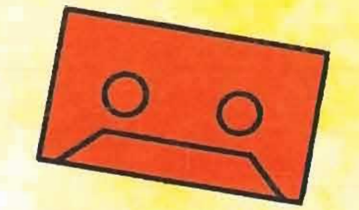
SUPER WONDER BOY
Atraviesa fases plagadas de monstruos sin igual: anacondas, vampiros sedientos de sangre, hombres de barro, caquleros andantes... recogiendo los tesoros, para llegar al dragon Meka y matarle.
SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS

SI YA TE HAS DECIDIDO, NO LO PIENSES MAS. HAZ AHORA TU PEDIDO. ELIGE LA FORMA:

1. POR TELEFONO. LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47

2. POR CORREO. ENVIA EL CUPON DE PEDIDO DE LA DERECHA, SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES.

PEQUEÑOS PRECIOS







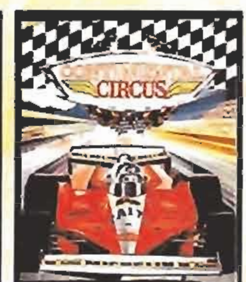
CAPITAN TRUENO
Entre el Capitan Trueno y su objetivo hay demasiados obstaculos: docenas de enemigos, peligros naturales, la magia negra... Pero no estas solo, al pulsar un botón, Crispín o Goliath aparecerán.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



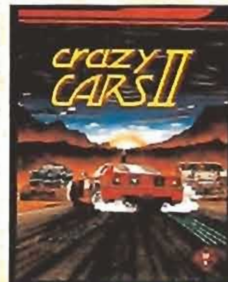
CAZAFANTASMAS 2
Cuando parecían en el olvido, son llamados de nuevo para salvar New York de una nueva ola de fenomenos extraños. Guía a los cazafantasmas por 3 secuencias reproducidas de la película.
SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



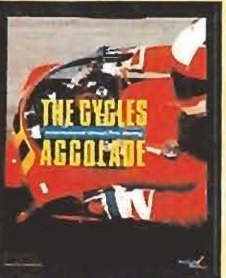
CHUCK YEAGERS
Los pilotos de pruebas se equivocan solo una vez. Una simulacion con visión 3D espectacular. 18 aeronaves, angulo de visión múltiple, cajas negras, vuelo en formación y nocturno. Mandos reales
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



CONTINENTAL CIRCUS
De la mano de TAITO, el simulador definitivo del circo de la Formula 1. El primer paso para competir con los mejores es lograr la clasificación. Corre por 8 circuitos fielmente reproducidos.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



CRAZY CARS 2
En esta segunda parte pilotas un FERRARI F-40, en una carrera contrarreloj con estafas, coches de lujo robados, polis corruptos... Solo si tienes la seguridad de vencer, entra en el tema.
SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



CYCLES
El mejor programa de simulacion para los amantes del motociclismo. Complicados circuitos en los que deberas tumbarte en las curvas, acelerar, controlar la derrapada, reducir marchas...
SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



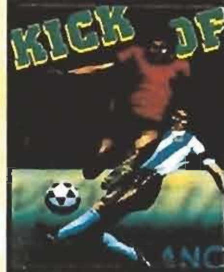
DOBLE DRAGON 2
Sigue sin tregua la lucha en las calles. Esta vez con Billy y Jimmy, deberás vengar la muerte de Marian. Pelea rabiosamente sin descanso hasta llegar al gran jefe y así matarle a muerte.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



DOCTOR DOOMS
Solo con los tres superhéroes que manejas, podras derrotar al terrible Doctor Muerte, que ha reclutado a los super-villanos mas terribles para bandido: Machete, Rattan, Boomerang...
SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



DRAGONNINJA
Ocho niveles de dura lucha. Utiliza las artes marciales especiales y también las armas ninja... si has sido capaz de obtenerlas. Si además superas los ejercicios ninja, te espera el gran Dragon.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



KICK OFF 1
El juego de futbol mas aclamado por la critica... y por los usuarios. Sencillo de jugar, dificil de dominar. Scroll rápido y claro. Faltas y tarjetas. Dribblings. Tiro controlado. Cabezazo de cómics. Contras
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



KUNG FU
El arte secreto de Shaolin en ordenador. Mas de 70 sprites de gran tamaño. Salas de entrenamiento. 80 posibilidades de combate. Mas de 30 escenarios. 3 armas. 34 técnicas de KungFu auténticas.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



LIVINGSTON SUPONGO 2
Se escuchan extraños ruidos...La selva guarda sus armas... tigres, leones, tribus de caníbales, los ancestros del templo... Afortunadamente llevas tus armas: látigos, boomerangs y granadas.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



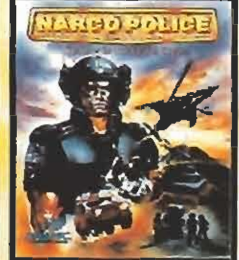
MARIO BROS
Divertido y fácil de jugar. El clásico que ha marcado un hito dentro de los juegos de plataformas. Además pueden jugar dos jugadores a la vez, uno llevando a Mario y otro a su hermano Luigi.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



MORTADELO 2
Debido al profesor Bacterio, una gallina se ha comido un microfilm con los resultados de la próxima quiniela. La TIA les envia a recuperarlo. Pero ellos desconocen los nuevos poderes del ave..
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



MOUNTAIN BIKE
Si te gusta la naturaleza, te gustara tambien la bicicleta de montaña. Con este simulador de accion, podras disfrutar de este deporte al aire libre, tu en equilibrio con tu Mountain-bike.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



NARCOPOLICE
En el siglo XXI los policías estais equipados con modernos adelantos en armamento, pero los narcotraficantes también. Destruye las plantas de elaboración de la coca... si sigues vivo.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



NINJA WARRIORS
Del juego original de las máquinas de monedas de TAITO. Controla y lucha con... dos poderosos robot-ninja. Podras combatir solo o aliado con un amigo, manejando un robot cada uno.
SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



OPERATION WOLF
El violento juego de las máquinas en el que disparas con una ametralladora y que trataron de prohibir por su brutalidad. Grandes gráficos de tropas y comandos que has de aniquilar. Arcade de OCEAN.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE M — 595 PESETAS



PAK TELE - 23
1 ASPAR. De carreras de motos.
2 ACTION SERVICE. De soldados.
3 BRONX. De accion en las calles.
4 HOT ROD. Arcade SEGA de coches.
AMSTRAD — 395 PESETAS



PAK TELE - 24
1 BOBSLEIGHT. Simulacion deportiva.
2 METROPOL. De monopoli.
3 SONIC BOOM. Arcade de aviones.
4 S.D.I. Emulador de guerra nuclear.
AMSTRAD — 395 PESETAS



PAK TELE - 25
1 HATE. De accion de maquinas.
2 ATROG. De accion de vikingos.
3 SUPERTRUX. Arcade de camiones.
4 CYBERBIG. Complejo juego espacial
AMSTRAD — 395 PESETAS



PAK TELE - 26
1 PIERRE DOS. De logica mental.
2 ROAD WARS. Arcade rápido.
3 SUPERCYCLE. De carreras de motos.
4 XENON. Arcade de naves espaciales.
COMMODORE — 395 PESETAS



PAK TELE - 27
1 TUBE. De marcianitos.
2 ARTIC FOX. De llevar un tanque.
3 STRONG MAN. De pruebas.
4 SOLDIER OF THE LIGHT. Arcade.
COMMODORE — 395 PESETAS



PAK TELE - 28
1 INSIDE OUTING. Videoaventura 3D.
2 SPEED KING 2. De motos velocidad.
3 WOLFMAN. Del hombre lobo.
4 FORMULA 1. De carreras de coches.
COMMODORE — 395 PESETAS



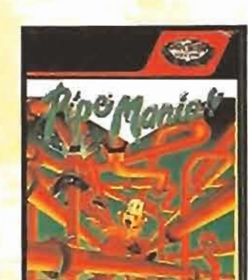
TELE - 29
1 TERRORPODS. De una base espacial
2 BAAL. Acción de Psygnosis.
3 TOM Y JERRY. Arcade de muñecos..
4 MENACE. Del espacio de Psygnosis.
COMMODORE — 395 PESETAS



TELE - 30
1 DEATH WAKE. Bélico de barcos.
2 BOBSLEIGHT. Depotivo
3 RAPID FIRE. Arcade de disparos.
4 SPIKY HAROLD. De plataformas.
COMMODORE — 395 PESETAS



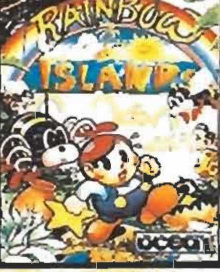
TELE - 31
1 NIGHTDOWN. De naves y tiros.
2 WICKED. De pensar tipo puzzle.
3 WARLOCK QUEST. De magia.
4 CAPITAN FIZZ. Accion para dos j.
COMMODORE — 395 PESETAS



PIPEMANIA
Un adictivo juego de pensar con rapidez que te puede hacer dormir menos de lo deseable. Conecta las tuberias correctamente, pero date prisa, ya que el agua empieza a fluir implacablemente.
SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



POWERDRIFT
El simulador de vehículos todo-terreno. Elige entre 12 enloquecidos pilotos y entre 27 peligrosos circuitos, algunos tipo montaña rusa. Pistas de barro, conduccion nocturna., duros choques...
SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



RAINBOW ISLANDS
Bub y Bob, los héroes del Bubble Bobble han vuelto, para enfrentarse a los peligros de las islas Rainbow. Pasa los niveles y descubre nuevos coloridos, enemigos y sorpresas inolvidables.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



RICK DANGEROUS 1
Divertido y adictivo juego en el que deberas guiar a un tipo con pretensiones de ser Indiana Jones por plataformas y multitud de pantallas llenas de desafios, accion y fuertes emociones.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



SAINT DRAGON
El mas potente juego de naves de scroll realizado hasta la fecha: scroll rápido y nítido, buenísimos gráficos, acción trepidante, enemigos de final de fase gigantes y originales. Gran sonido y FX.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



SAMURAI WARRIOR
Mas que un simple juego de artes marciales. La coordinacion de movimientos, la música, los efectos especiales lo hacen una autentica gozada. Entra en Japon repartiendo con el conejo samurai
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 595 PESETAS



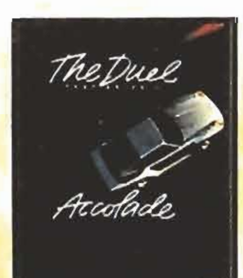
SHINOBI
SHINOBI reune toda la acción de las luchas orientales., en esta conversión de SEGA. Velocidad de brazos, fuerza en las piernas y el mas completo arsenal ninja para que te enfrentes al reto.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



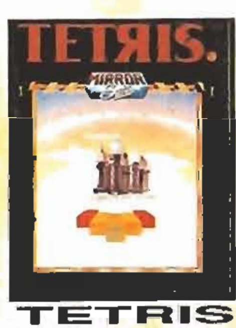
SIRWOOD
A cada paso que damos, un nuevo peligro nos acecha en esta videoaventura de accion: un nuevo conjuro que destruir, una nueva magia que anular... Vive atmósfera de heroismo y leyenda.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



SOVIET
La conflictiva situación en la Union Soviética ha estallado. Combate con poder contra los rebeldes. Con un vehículo acorazado debes recorrer zonas urbanas como Baku, Vinilius, Lituania...
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 595 PESETAS



TEST DRIVE 2
Si sueñas con pilotar grandes coches de lujo: Ferrari, Porsche, Lamborgini, lo puedes conseguir. Escenarios en 3D reales, carrera contra reloj o coche. Instrumentacion completa hiper-real.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 395 PESETAS



TETRIS
Sin duda el arcade mas jugado en las recreativas de toda la historia. El mítico programa de bloques que van cayendo y que con el cerebro activado al límite hay que ir encajandolos para sobrevivir.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — 595 PESETAS



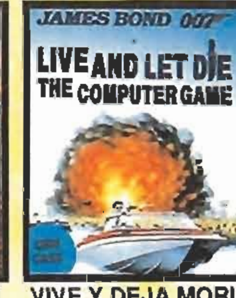
TOOBIN
¿Te imaginas pasar un día entero en un parque acuatico lleno de divertidas y variadas atracciones? Lo puedes conseguir con Toobin, un arcade lleno de dinamismo, color y acción.
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



TURBO CUP
El mejor programa de conducción deportiva. Experimenta la sensación de derrape al entrar pasado en una curva. Competencia en carrera a la que hay que rebasar. Dificultad progresiva.
SPECTRUM AMSTRAD — 395 PESETAS



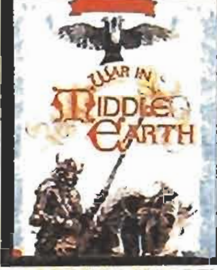
TURRICAN 1
Con tu poderoso Warrior astral vas a recorrer trece niveles diferentes totalmente, vas a cruzar mas de trece mil pantallas de acción, te vas a enfrentar a mas de 50 alienígenas destructivos...
SPECTRUM AMSTRAD — 595 PESETAS



VIVE Y DEJA MORIR
El juego de mas acción de las películas del agente 007, James Bond. Pilota una rapida lancha fuera-borda, equipada con cañones, por mares y rios plagados de minas y barcos enemigos.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 PESETAS



WANDERER 3D
Una nueva experiencia en aventuras espaciales. Incluye unas gafas tridimensionales especiales para ser usadas con el juego, excepto en version Commodore. Atrévete a sentir lo nuevo.
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — 395 PESETAS



WAR IN MIDDLE ARTH
La secuela de la obra El Señor de los Anillos. Una aventura a traves de bosques con : hobbits, jinetes, magos, anillos, fantásticos elfos, hechizos malignos o benignos, conjuros...
SPECTRUM AMSTRAD MSX — 395 PESETAS



XYBOTS
El arcade que ya habras visto, en el que la pantalla se divide en dos para que puedan jugar simultaneamente dos jugadores de forma independiente. Disparos y acción seran la constante.
SPECTRUM A COMMODORE — 395 PESETAS

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deseo recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

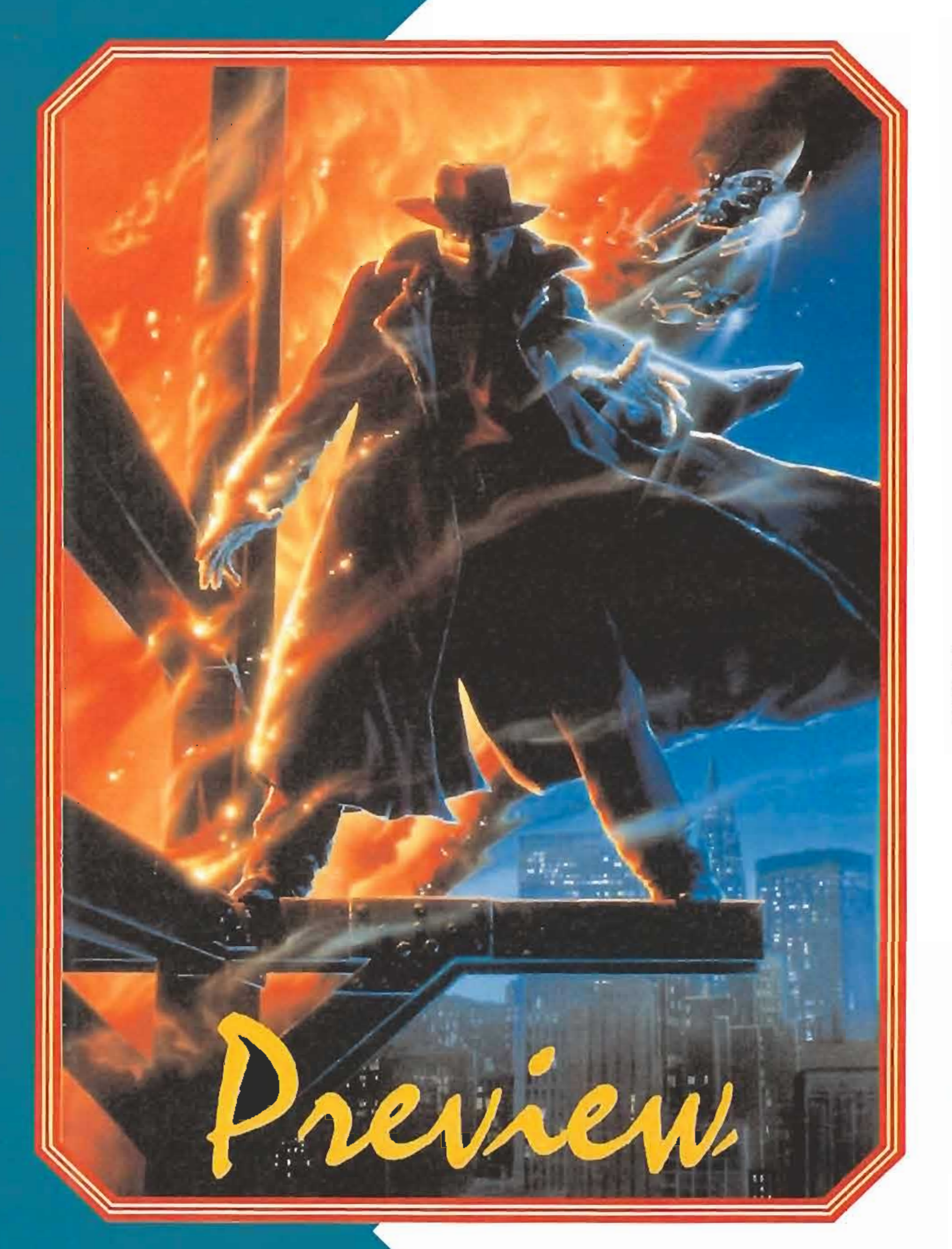
NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DOMICILIO ____
POBLACION ____
PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____
TELEFONO ____
NUMERO DE TELECLIENTE ____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

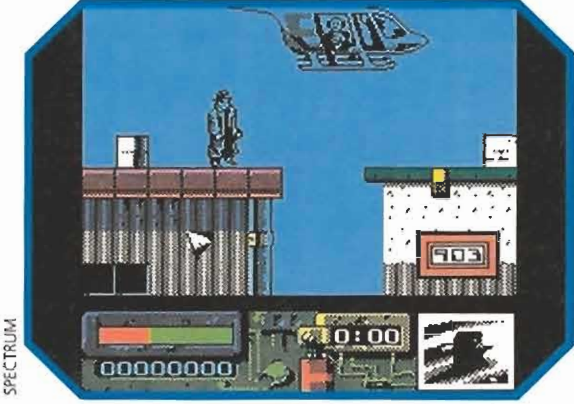


MODELO DE ORDENADOR
- [ ] CINTA SPECTRUM
- [ ] CINTA AMSTRAD
- [ ] CINTA COMMODORE
- [ ] CINTA MSX

TITULOS	PRECIO	TITULOS	PRECIO
		GASTOS DE ENVIO	250
		TOTAL	

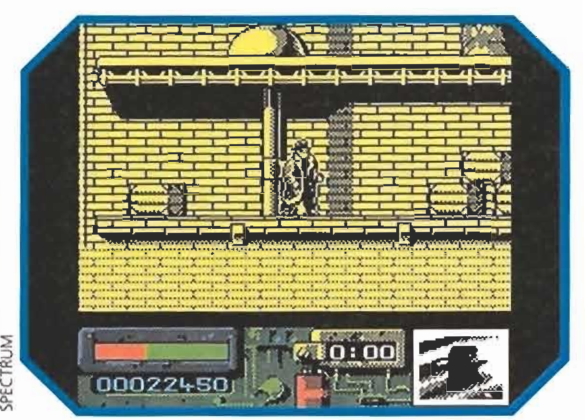
DARKMAN





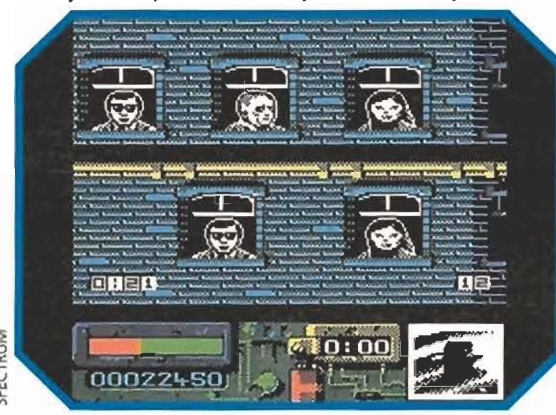
SPECTRUM

El tercer nivel de «Darkman» nos obligará a caminar por los tejados esquivando los disparos del helicóptero.



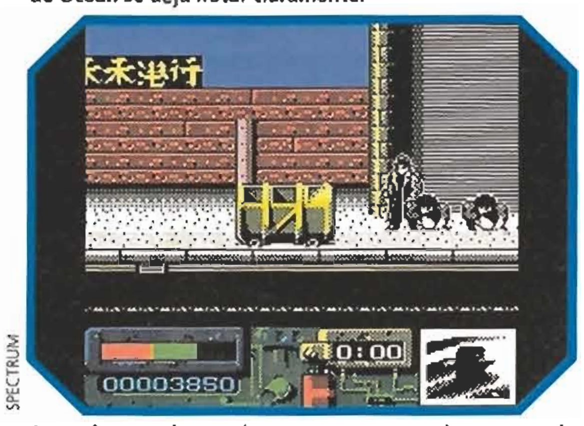
SPECTRUM

Aunque su aspecto no es muy original, la experta mano de Ocean se deja notar claramente.



SPECTRUM

Entre nivel y nivel accedemos a esta pantalla en la que a golpe de flash debemos identificar a los sospechosos.



SPECTRUM

Acosados por cientos de gangsters emprendemos una rápida carrera en busca de la salida.

Ocean, siguiendo la línea de conversiones de películas de éxito que últimamente ha marcado la pauta de su producción, trae hasta nuestros ordenadores su peculiar adaptación de las aventuras de un moderno encapuchado que hace un año pasó por la pantalla grande y que ahora se acaba de estrenar en vídeo en todo el mundo. Llega dispuesto a arrasar nuestro amigo «Darkman»

EL HOMBRE DE NEGRO



AMIGA

Tu vida y la de tu chica está en juego, ¿crees que serás capaz de identificar a los culpables?



AMIGA

A lo largo de varias fases ayudaremos al impasible Darkman a saciar su sed de venganza.

OCEAN

En preparación: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, AMIGA.**

¿Qué habríais hecho vosotros si hubierais estado en el lugar de Peyton Westlake? Vamos a entrar en situación. Imaginaros por un momento que sois un brillante científico a punto de hacer el descubrimiento de vuestra vida. Tenéis una novia preciosa y el mundo en la palma de vuestras manos. Luego pensad que hay un gángster que intenta mataros, os desfigura cruelmente y rapta a vuestra chica. Todo esto, aderezado con alguna que otra desgracia de propina es lo que le sucede al protagonista de la película y por ende al del juego.

«Darkman» es un ser casi inmortal, consumido por la idea de la venganza, un moderno "Fantasma de la Opera" que recorre las calles de la ciudad buscando desesperadamente a sus torturadores. Será su personalidad atormentada la que nos permitirá asumir el juego de ordenador que Ocean está a punto de lanzar al mercado.

Siguiendo la costumbre de esta compañía inglesa, el programa estará primeramente disponible en Spectrum, Commodore y Amstrad, para luego, en unos días aparecer en el resto de formatos de dieciséis bits. Nuestra misión principal será conseguir eliminar a Strack, malo entre los malos, y rescatar a la chica. Para ello tendremos que recorrer seis niveles repletos de dificultades que reflejan fielmente el argumento de la película.

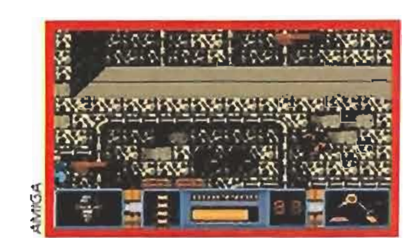
Todas las fases están realizadas en forma de arcade y son diferentes entre sí. Algunas serán más sencillas que otras, pero en todas habrá que completar una misión. Entre fase y fase encontraremos un subnivel en el que provistos de una cámara y un carrete de doce fotos deberemos identificar a un sospechoso para obtener ciertas ventajas en la partida.

En la primera fase tendremos que robar a Durant, otro de los malos, una enorme cantidad de dinero que oculta en Chinatown. Cuando lo hayamos conseguido nos encontraremos acorralados por los secuaces del malvado en el interior de su fábrica y deberemos buscar el camino hacia la salida mientras intentamos sobrevivir a sus ataques. El tercer nivel consiste en huir a través de los tejados de la ciudad mientras esquivamos las granadas que va lanzando un helicóptero. En la cuarta fase volveremos a estar acorralados, ¡qué manía la de este chico de meterse en todos los atolladeros!, de nuevo debemos buscar la salida antes de que todo explote. Ahora estamos abandonados en medio de una autopista llena de coches, ¿sois hábiles esquivando? si no es así acabaréis despachurrados. Tras muchos sudores conseguiremos llegar al edificio donde Strack tiene a la chica, un viajecito hacia su parte más alta nos conducirá a enfrentarnos contra nuestro enemigo y, si hemos llegado hasta aquí lograremos liberar a la chica de nuestros sueños.

«Darkman» promete ser un juego completito. Lo que hemos visto nosotros es adictivo y está bastante bien realizado, tampoco es demasiado innovador,–el juego recuerda en su desarrollo a «Robocop», «Batman» o «Midnight Resistance»–, pero ya se sabe lo que ocurre con las conversiones. En todo caso lo que sí se nota en el programa es el sello de calidad de Ocean.

¡Prepararos fans del joystick! Ocean está a punto de lanzar una vez más sobre nosotros otra de sus explosivas bombas arcade. Algo que todos esperamos que ocurra cada cierto tiempo y que la compañía inglesa cumple regularmente. Y es que no serán muy originales pero son tan divertidos...

J.G.V.



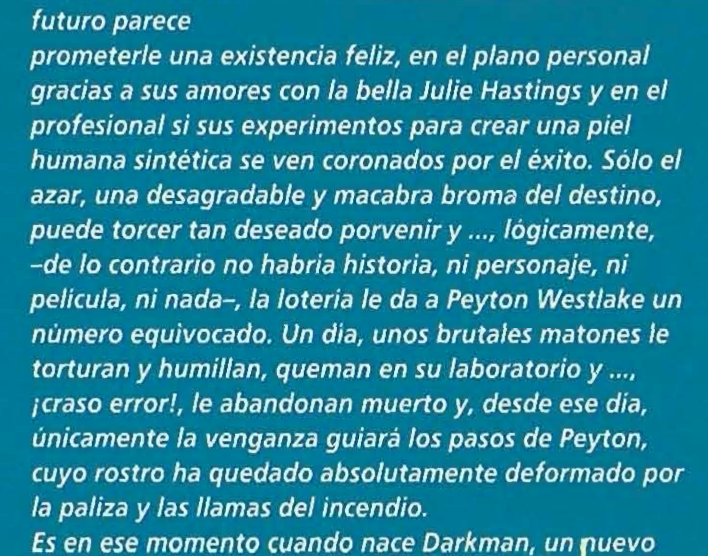
AMIGA

La prometedora carrera de un joven científico se ve truncada por la indeseable presencia de Strack.

La película

Una VENGANZA Terrible

«**D**arkman» es una película que toma como punto de partida viejos mitos del cine y la literatura fantásticos y de terror. La doble personalidad de un mismo ser –el bien y el mal– que fue llevada a sus últimos extremos en «El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde» y sus múltiples adaptaciones y secuelas cinematográficas; la venganza del ser deforme enamorado de forma tan patológica como imposible en «El jorobado de Notre Dame» o «El fantasma de la ópera» y el científico con super-poderes condenado a la soledad, que tanta popularidad ha dado a los comics con el sello Marvel, ya sea en su versión del ciego Dan Defensor, el jovencito Spiderman, la patrulla X o tantos y tantos superhéroes incomprendidos por la sociedad o su entorno más cercano, como si fueran adolescentes cuyas acciones nadie en el mundo entiende.



De gran éxito en Estados Unidos, donde los seguidores del género parecen ser más numerosos que en Europa, «Darkman» nos cuenta la historia de un científico, Peyton Westlake, tan joven como brillante. El futuro parece prometerle una existencia feliz, en el plano personal gracias a sus amores con la bella Julie Hastings y en el profesional si sus experimentos para crear una piel humana sintética se ven coronados por el éxito. Sólo el azar, una desagradable y macabra broma del destino, puede torcer tan deseado porvenir y ..., lógicamente, –de lo contrario no habría historia, ni personaje, ni película, ni nada–, la lotería le da a Peyton Westlake un número equivocado. Un día, unos brutales matones le torturan y humillan, queman en su laboratorio y ..., ¡craso error!, le abandonan muerto y, desde ese día, únicamente la venganza guiará los pasos de Peyton, cuyo rostro ha quedado absolutamente deformado por la paliza y las llamas del incendio.

Es en ese momento cuando nace Darkman, un nuevo personaje a engordar la lista de los objetos de "cult-movie", acompañando en un lugar de honor a los Freddy Krugger, los tipos del mítico Roger Corman o cualquiera de los innumerables aciertos de los films de serie "B" rodados con bajo presupuesto en Hollywood.

Los poderes de Darkman se derivan del éxito de sus experimentos con la piel sintética humana. Su apariencia es perfecta y permite transformar totalmente el horripilante aspecto de Peyton Westlake, hasta el punto de que nadie en su sano juicio aseguraría no estar en presencia de Darkman, tal es su maestría en el arte del disfraz. No obstante hay un problema ¿serán suficientes los 100 minutos de vida antes de que la luz le desintegre para que Darkman de rienda suelta a su venganza? Lógicamente sí y, que nadie lo ponga en duda, será una venganza terrible y violenta, tan sádica que difuminará las tenues líneas fronterizas que separan al bueno del malo, al héroe del villano.

El inventor de tan dual personaje es Sam Raimi, director y guionista del film. Anteriormente ya había demostrado sus habilidades detrás de la cámara con las dos partes de «Posesión infernal», otra historia clásica y demandada con profusión por los seguidores de películas fantásticas.

Desde entonces no hay ninguna duda de que Raimi ha devorado multitud de comics, algo que se refleja no sólo en el argumento de «Darkman» sino también en su desarrollo y filmación, a lo que no es ajeno el éxito internacional de productos más "light" como «Batman» o «Dick Tracy».

Los actores protagonistas poseen una contrastada personalidad, aunque sólo fuera por la calidad y popularidad de algunas películas en cuyos créditos aparecen sus nombres. A Peyton Westlake/Darkman le da vida en la pantalla el irlandés Liam Neeson, que anteriormente había trabajado, por ejemplo, junto a Dennis Quaid y Cher en «Sospechoso», Robert de Niro en «La Misión» o Julie Andrews en «Ansias de vivir». Su media-costilla, más o menos fallida por exigencias del guión, es la actriz Francis McDormand, protagonista de «Sangre Fácil» y «Arizona Baby», dos películas de los hermanos Coen que ningún buen aficionado al cine se debería perder sin lamentarlo el resto de sus días, pese a que la antigua «Mississippi Burning» de Alan Parker, donde ella es la esposa del sheriff, fuera más popular.

Finalmente, convendría señalar que la apariencia de «Darkman» es obra de Tony Gardner y Larry Hamlin, unos reputados artesanos de la ciencia ficción que pusieron su granito de arena en el éxito comercial de películas como «Terminator» o «Los Cazafantasmas» donde demostraron con creces sus habilidades inventando efectos especiales.

S.E.



PROGRAMACION

ENTORNO PROGRAMADOR DEL
OPEN ACCESS II PLUS



247 Págs. **1930 Ptas.**

El Open Access es un paquete integrado por cinco módulos: Base de Datos, Hoja de Cálculo, Procesador de textos, Agenda y Entorno de programación. Este último, objeto del libro que nos ocupa, está reservado a los expertos del manejo del programa.

El Entorno de Programación del Open Access II es un lenguaje construido para realizar aplicaciones basadas en los ficheros creados con el módulo de Base de datos. Un buen manual que ayudará a sacar todo su jugo a sus bases de datos.

Juan López Baisson ***

Paraninfo NIVEL «C»

PROGRAMACION

**REDES LOCALES
TEORIA Y PROGRAMACION
DE LAS REDES I.B.M.**



184 Págs. **1980 Ptas.**

Este libro pretende simplificar las cosas a aquel que esté intentando adaptar su Red I.B.M. a un propósito concreto, aprovechando la posibilidad que ofrece esta red de personalizarla para necesidades concretas.

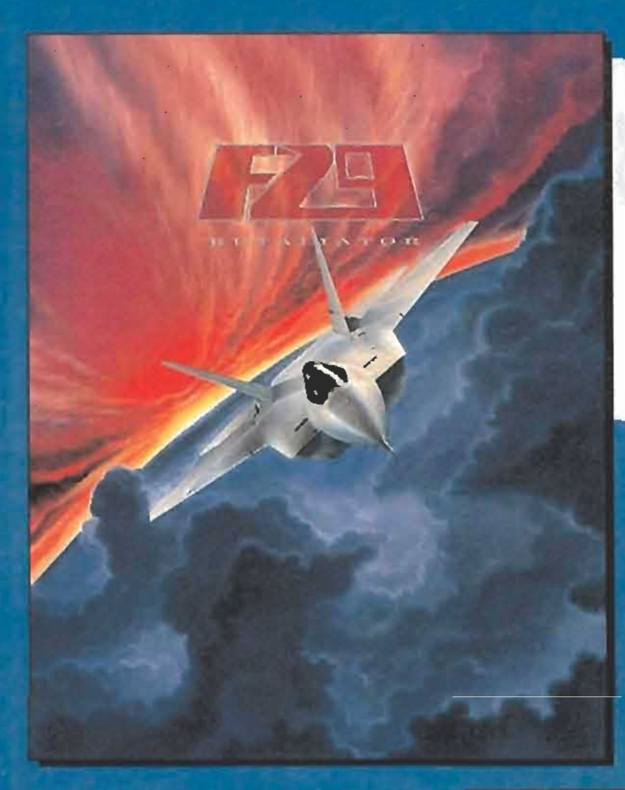
Por la propia complejidad del tema quizás el manual resulte algo farragoso para quienes estén "pez" en el tema, pero resultará muy útil para los ya hayan comenzado a introducirse en el mundo de las comunicaciones locales.

C. Metaire y N. Polian **

Paraninfo NIVEL «C»

.PESIMO *FLOJO **NORMAL ***BUENO ****MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

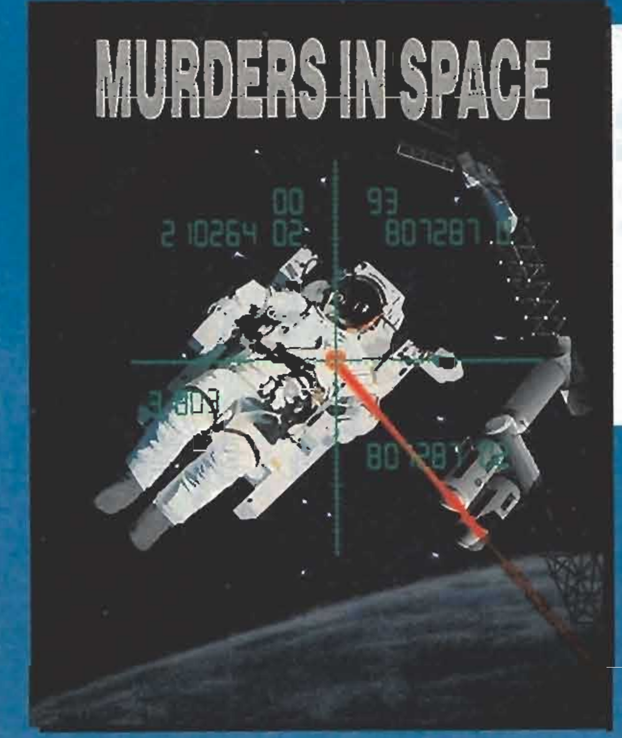
LA MAR DE I



F-29 RETALIATOR

Combates aéreos, bombardeos estratégicos, ataques con base en tierra o porta-aeronaves...
Las posibilidades son infinitas.
Juego en tiempo real, simulación asombrosa con radar real incluído...
Comienza tu misión:
El cielo te espera.





MURDERS IN SPACE

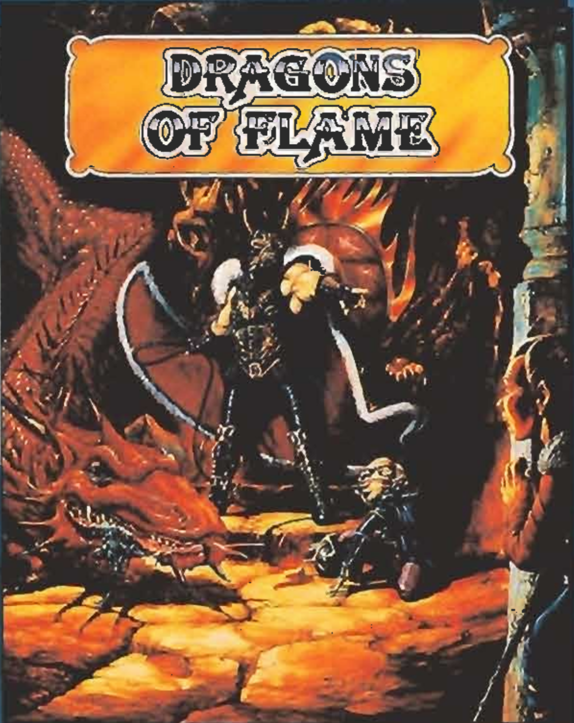
Murdes in Space te sumerge en una fantástica aventura en la que asumes el papel de Dick Anderson, un detective privado que debe resolver un intento de asesinato en la estación espacial Pegasus e impedir que se vuelva a repetir y, en esta ocasión, que el criminal lo consiga.

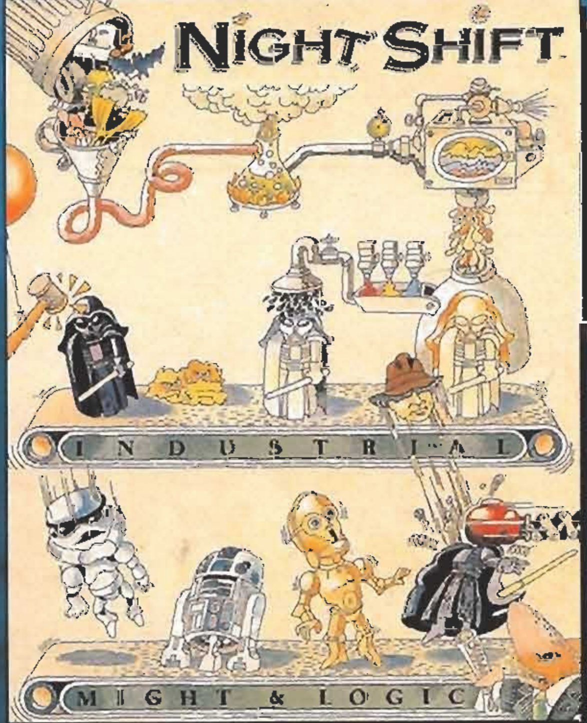


DRAGONS OF FLAME

Los ocho compañeros protagonistas de Heroes of the Lance vuelven a la carga ahora con otra peligrosa aventura.
Takhisis, Reina de la Oscuridad, y sus ordas de Draconianos han arrasado gran parte de Krynn.
Sólo los compañeros de la Lanza pueden evitar que la maldad ocupe todo el territorio.



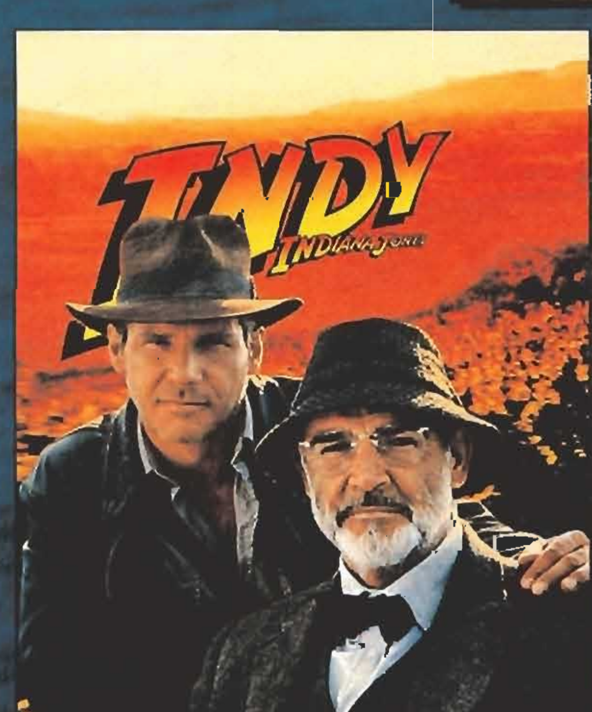




NIGHT SHIFT

Un montón de tareas a realizar y grandes dosis de diversión y entretenimiento son las bases de este programa, en el que deberás usar un poco de habilidad y un poco de estrategia si es que quieres mantener tu empleo.





INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

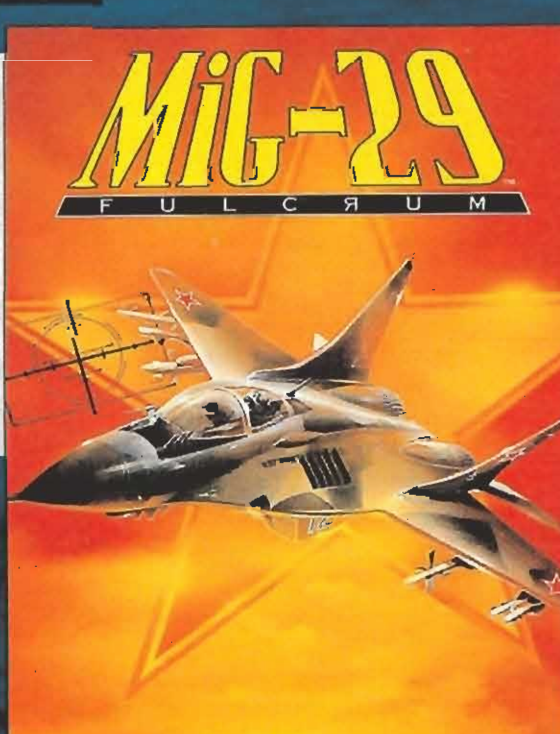
Prepárate para la aventura más emocionante de tu vida.
Europa, 1938. Adolph Hitler persigue el talismán más poderoso: el Santo Grial, que convertirá en inmortal a aquel que beba de él.
Sólo unos valientes se cruzan en su camino y afortunadamente uno es Indiana Jones, y ésta vez tiene a su padre con él.



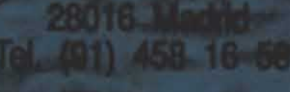
MIG-29 FULCRUM

Después de años de investigación y desarrollo, Simis, los creadores del programa, que previamente trabajaron para la British Aerospace, han producido una simulación que combina la emoción del combate aéreo con un nivel de detalle y realidad técnica sin precedentes.









C/ Serrano, 240
28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58*

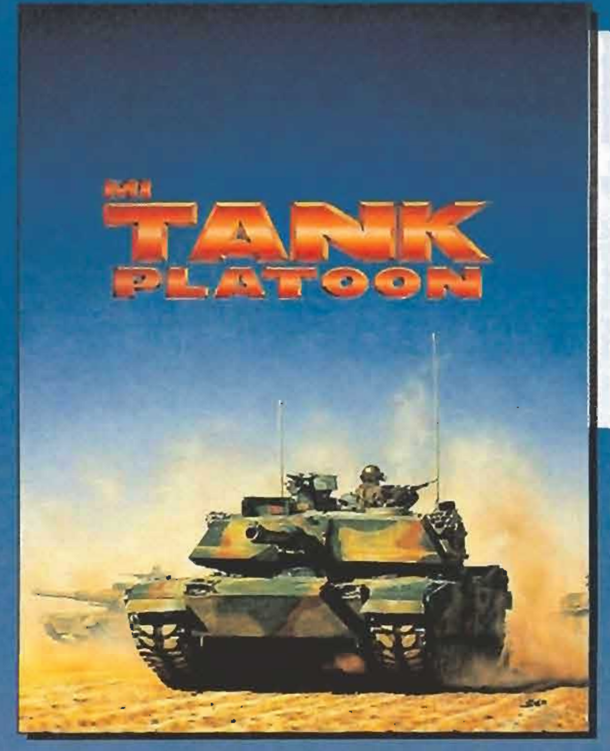








DIVERTIDOS



M1 TANK PLATOON

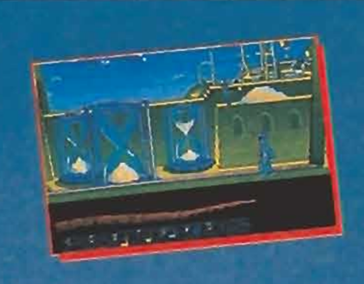
La más perfecta simulación del carro M1 Abrams.

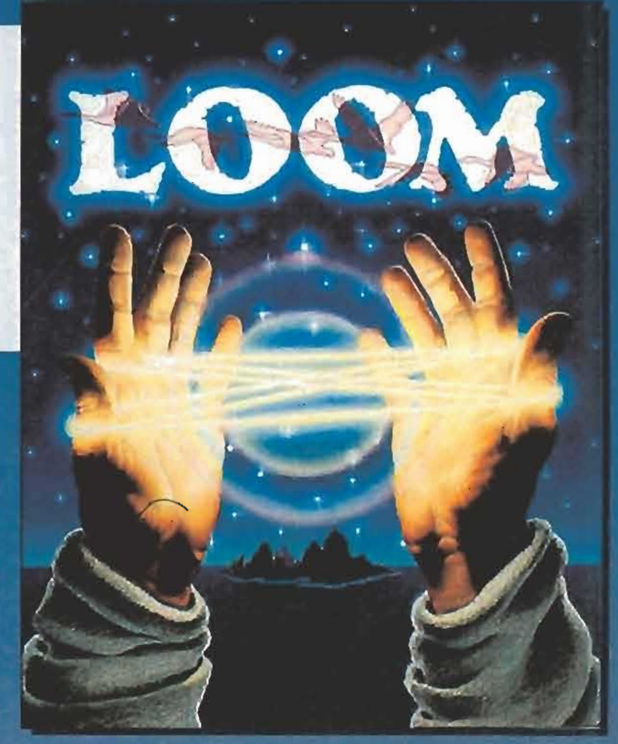
Deberás controlar una escuadra de cuatro tanques, con cuatro personas en cada uno, para cumplir las misiones que te sean encomendadas, enfrentándote con la infantería, otros carros, helicópteros, aviones y artillería enemiga.

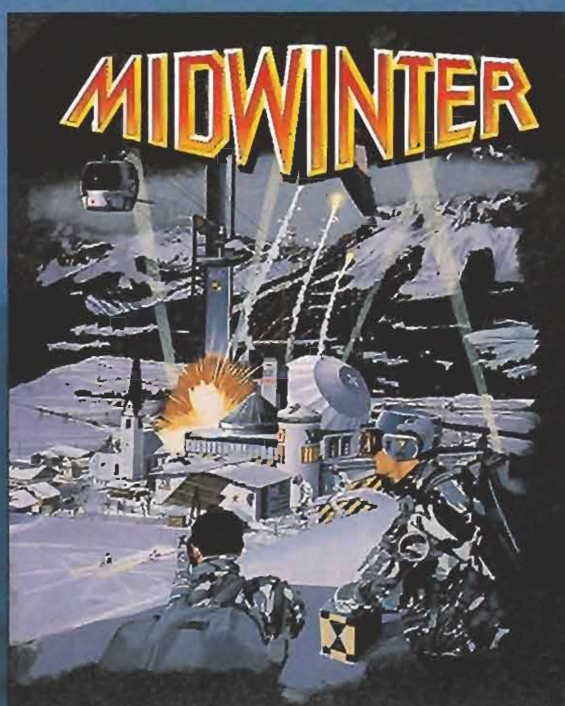


LOOM

Un extraño poder ha llevado al Gremio de los Tejedores al olvido, dejando tras ellos a un joven tejedor, Bobbin, para desvelar su misterio. Ayúdale a rescatar a su gremio y podrás salvar al Universo de una insospechada catástrofe.



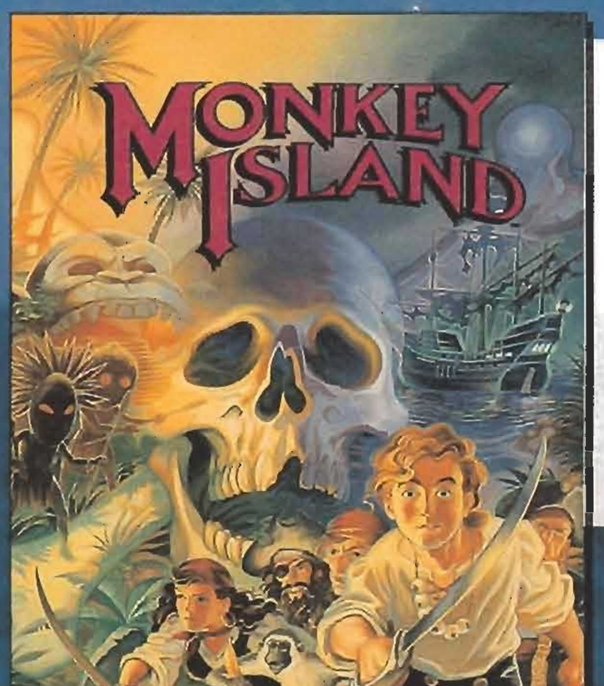




MIDWINTER

Una nueva glaciación se ha cernido sobre el planeta, la única zona que mantiene condiciones para la supervivencia es la isla de Midwinter, donde vives junto a otros supervivientes. Una nueva amenaza se cierne cuando un ejército invasor intenta apoderarse de los centros neurálgicos de la isla.





THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Guybrush Threepwood deseaba a toda costa convertirse en un famoso bucanero, pero para ello necesitaba probar su valentía, su dominio de la espada y su astucia.

Pero mientras intentaba alcanzar esa ansiada condición de pirata, una hermosa mujer se cruzó en su camino y los problemas se hicieron aún más grandes.

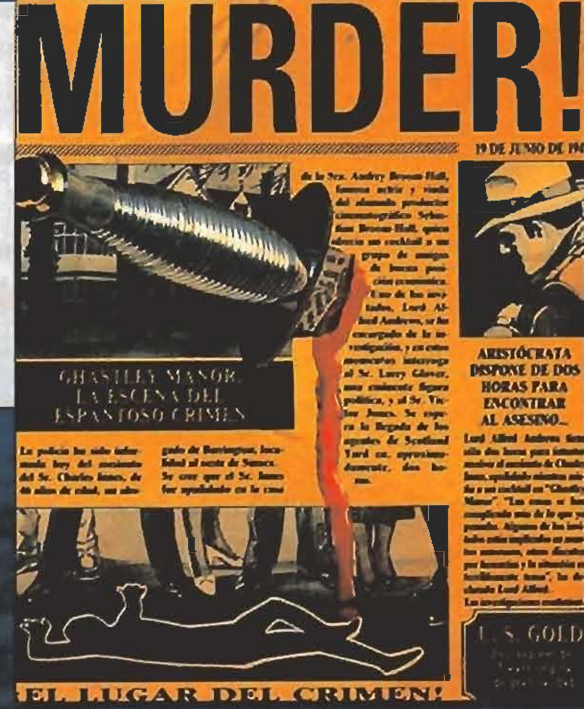


MURDER

Dispones sólo de dos horas para resolver el asesinato, así que afila tu astucia, limpia tu lupa, coge tu gorra de detective y ¡a la caza del asesino!

- Cerca de tres millones de crímenes diferentes.
- Se incluyen datos de los cuatro asesinos más famosos de la historia.





GENGHIS KHAN

Genghis Khan, Ricardo Corazón de León, Shoghun Minamoto, son algunas de las eminentes figuras cuya agitada y peligrosa vida puedes revivir ahora.

Este es un simulador militar, económico y diplomático, en que tomarás el papel de uno de estos grandes líderes y controlarás enormes paises que se someterán a tu ley.

















Tele Juegos

Haz tu pedido llamando: (91) 3040947 (5 LINEAS)

VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA

LA MEJOR FORMA DE PEDIR JUEGOS POR CORREO

LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47 Y RECIBIRAS EN TU CASA TUS JUEGOS PREFERIDOS

CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR POR CORREO.



ROBOCOP 1
- CINTA SPECTRUM 875
- CINTA AMSTRAD 875
- CINTA COMMODORE 875
- CINTA MSX 875
- AMIGA 2.250

Mitad hombre, mitad maquina...la ley del futuro en tu ordenador. Enfrentate a los asesinos de Delta City. Partes desarmado... pero consiguiendo las armas seras invencible.

SPEEDBALL 2
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

La secuela del impresionante deporte del futuro, el Rollerball. Con la rapidez, la emocion y los graficos de la primera parte, superados para divertir a 1 o 2 jugadores en violenta accion

BOXING MANAGER
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.850
- AMIGA 2.850
- PC 2.850

Demuestra tus habilidades como mánager y promotor: maneja hasta 5 púgiles, otros mánager compiten con 100 boxeadores, negociaciones, sobornos para ganar combates...

BATTLE COMMAND
- CINTA SPECTRUM 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

Disfruta de lo ultimo en simulaciones de carros de combate. Dispondras del mas sofisticado armamneto que hayas imaginado, pero sin un buen plan, no lograras sobrevivir.



CAZA DEL OCTUBRE ROJO
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

Tu objetivo de desertar con el mas moderno submarino nuclear sovietico no va a resultar sencillo. Cinco duras misiones de accion habras de superar para conseguirlo...



CHESSMASTER
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.500

El ajedrez de ordenador mas vendido. %00 jugadas predefinidas. Opcion de profesor. Graficos en 2D y 3D. Multitud de niveles. Resolucion de mates hasta "en 5".



KING QUEST V
- ATARI 6.990
- AMIGA 6.990
- PC 6.990

Primera aventura de Sierra, completamente traducida al castellano. Graficos detallados sin igual. Manejo agil. No requiere teclear. En su genero, el programa mas vendido del mundo.

PAK TNT
- CINTA SPECTRUM 1.500
- CINTA AMSTRAD 1.500
- CINTA COMMODORE 1.500
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500

El pak que va a arrasar este verano. Pura dinamita con estos cinco arcades de las coin-up: TOOBIN, XYBOTS, A.P.B., DRAGON SPIRIT y HARD DRIVIN.



DRAGONS OF FLAME
- CINTA SPECTRUM 1.900
- CINTA AMSTRAD 1.900
- CINTA COMMODORE 1.900
- DISCO SPECTRUM 2.850
- DISCO AMSTRAD 2.850
- ATARI 3.990
- AMIGA 3.990
- PC 3.990

Juego oficial de "Dragones y Mazmorras", el sello lider en todo lo concerniente a juegos de Role y laberintos. En un gran juego de arcade y con iconos, podrás demostrar tu nivel real.

TURRICAN 2
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

Accion, disparos y rapidez son las constantes en este arcade. Si crees que ya nada puede sorprenderte, prueba la accion trepidante y los tremendos graficos de la mejor segunda parte.

EUROPEAN SUPERLEAGUE
- CINTA SPECTRUM 1.200
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

Una detallada simulación de la parte oculta de tu deporte favorito. Discusiones dentro del equipo, tacticas, reuniones de la directiva, plan de entrenamiento...y por fin ¡el dia del partido!

F 15 STRIKE EAGLE
- CINTA SPECTRUM 1.350
- CINTA AMSTRAD 1.350
- CINTA COMMODORE 1.350
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 3.990
- PC 3.990

Todos los mas modernos avances tecnologicos, a tu alcance: punteria dirigida por ordenador, bombas inteligentes, misiones de practica y entrenamiento, multi-vision...

F 16 COMBAT PILOT
- CINTA SPECTRUM 2.250
- CINTA AMSTRAD 2.250
- CINTA COMMODORE 2.250
- DISCO SPECTRUM 2.650
- DISCO AMSTRAD 2.650
- ATARI 4.995
- AMIGA 4.995
- PC 4.995

Amanece. Os reunis los pilotos en la sala de tripulaciones. Discutis los objetivos del dia, las tacticas, maniobras de combate... Una larga y dura jornada de vuelo y combate os espera...



F-19 STEALTH FIGHTER
- CINTA SPECTRUM 2.650
- CINTA COMMODORE 2.850
- DISCO SPECTRUM 2.850
- ATARI 5.990
- AMIGA 5.990
- PC 5.990

El simulador del famoso avion invisible a los radar del que la U.S.A.F. no quiere hablar. Presentado en estuche de superlujo, viene con potentes mapas y manuales de vuelo.

F-29 RETALIATOR
- ATARI 3.990
- AMIGA 3.990
- PC 3.990

El cielo te espera: 2 aviones diferentes, 4 campos de batalla, docenas de misiones tacticas, bombardeos estrategicos, ataque desde tierra o portaviones, tiempo real, radar...



GAUNTLET 3
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

La mitica Saga de GAUNTLET se cierra con este espectacular programa. Recorre los nuevos laberintos, ahora en 3D, con mas opciones de juego y variantes que antes.



POWER MONGER
- ATARI 3.900
- AMIGA 3.990

La segunda parte de Populous, el juego favorito de los dioses en 1.990. Ahora eres un señor feudal con absolutos poderes sobre tus subditos y sus miseras vidas y sobre tus tierras.

GOLDEN AXE
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.850
- AMIGA 2.850

El ultimo hit de los recreativos de SEGA, ahora en ordenador. Lucha salvaje en tierras hostiles. Poderosos gigantes de 4 metros y bestias infernales arrasan tu poblado...

DAS BOOT
- ATARI 3.900
- AMIGA 3.900
- PC 3.900

Compleja y complicada simulacion del submarino que hizo estragos en la Segunda Guerra: el U BOAT VII. Con graficos 3 D solidos del estilo de los simuladores aereos.

NAVY SEALS
- CINTA SPECTRUM 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

Un arcade con una tremenda accion, basado en las heroicas misiones del comando mas elitista y mejor preparado del mundo: los U.S.NAVY SEALS. Comparte sus andanzas...



HEROES OF THE LANCE
- CINTA SPECTRUM 1.350
- CINTA AMSTRAD 1.350
- CINTA COMMODORE 1.350
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 3.990
- AMIGA 3.990
- PC 3.990

Los famosos personajes y elementos del "Dragones y Mazmorras" en tu ordenador. Guia hasta 8 aventureros por las cuevas. Haz uso correcto de la magia, tesoros y criaturas.



LA PULGA 2
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.850

Original como pocos. Pogaboo, la pulga, ha caido al fondo de una caverna. Hay peligros que la aterran: telarañas, plantas, bichos... Tu habilidad y destreza es su ultima esperanza...

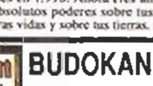
PREHISTORIK
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500
- PC 2.500

En la edad de piedra, solo el hambre es capaz de hacer mover a los prehistoricos. Pelearas en parajes antidiluvianos, hasta 7 fases llenas de colorido con enemigos gigantes al final.



PAK IN ACTION
- ATARI 5.000
- AMIGA 5.000
- PC 5.000

Agrupacion de cuatro de los mejores juegos del prestigioso sello americano, Accolade. Incluye: Grand Prix Circuit, Baloncesto Fast Break, Blue Angels y Futbol Americano 4th.



BUDOKAN
- CINTA SPECTRUM 1.300
- CINTA AMSTRAD 1.300
- CINTA COMMODORE 1.300
- CINTA MSX 1.300
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI o AMIGA 5.000
- PC 5.000

Las autenticas artes marciales japonesas de los Samurais. 25 movimientos distintos por estilo. 12 Artes de lucha. Armas reales reproducidas. Graficos y movimientos precisos.

KICK OFF 2
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 3.495
- AMIGA 3.495
- PC 3.495

La version definitiva del futbol elegido por la critica... ¡ y por los usuarios ! Lo mejor, tanto para los que ya disfrutaron con el Kick Off 1, como para los que buscan el *mejor juego de f.*

PREDATOR 2
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

La misteriosa bestia de muerte, el depredador ha vuelto... la caza continua. Enfrentate, llevando al policia Harrigan, al ser que ya aterrorizo a su equipo en la jungla.



DARKMAN
- CINTA SPECTRUM 1.350
- DISCO SPECTRUM 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

La conversion oficial de la intrigante pelicula. Descubre jugando quien es Darkman. La accion y la calidad garantizadas por el sello de calidad y prestigio de OCEAN.



MEGA PHOENIX
- CINTA SPECTRUM 1.300
- CINTA AMSTRAD 1.300
- COMMODORE 4.500
- CINTA MSX 1.300
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI o AMIGA 2.500
- PC 2.500

La super clasica y demoniacamente adictiva maquina de Phoenix, revitalizada con una espectacular version de graficos espectaculares y que incluye nuevas opciones y mejoras.



LEMMINGS
- ATARI 3.900
- AMIGA 3.900
- PC 3.900

El original y novisimo juego de la prestigiosa Psygnosis. Tu deberas guiar a los Lemmings y ayudarles en cada momento para que no mueran, por fases y diversos peligros.

MUNDIALES
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.850

El mejor juego del mundial de Italia. Vista superior del juego. Cambios tacticos. Faltas con barrera. Remates en plancha y chilena. Corners. Rasgos fisico-tecnicos del jugador.



SKULL AND CROSSBONES
- CINTA SPECTRUM 1.300
- CINTA AMSTRAD 1.300
- CINTA COMMODORE 1.300
- CINTA MSX 1.300
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI o AMIGA 2.500
- PC 2.500

En este arcade, vas a tener que masacrar a cientos de enemigos que te atosigaran en cada uno de los niveles de ambiente pirata. El Brujo Diabolico y sus hombres, quieren verte muerto.



MERCS
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

El ex-presidente ha sido secuestrado. Tú y tu grupo sois contratados para liberarle. La mision es: entrar en territorio enemigo, romper las lineas y hacer lo necesario para rescatarle

CHUCK ROCK
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500

Chuck, el tipico cavernicola vago, borracho y machista va a alertarse, puesto que su esposa se ha fugado con otro tipo. Mueve tu pesada barriga y recupera a la mujer que te pertenece.

NORTE Y SUR
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI o AMIGA 2.250
- PC 2.250

Juega con la historia con esta simulacion de estrategia de la guerra civil americana. Lleva al Norte o al Sur y decide si quieres tener esclavos. Desarrollado con una dinamica agil.



PICK AND PILE
- CINTA SPECTRUM 1.300
- CINTA AMSTRAD 1.300
- CINTA COMMODORE 1.300
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500
- PC 2.500

No recomendado para cerebros delicados... Una autentica locura de reflejos y color. Haz filas de bolas de igual color, si no, se te llenara la pantalla...Lo ultimo en juegos de puzzle.



PAK DE CINE
- CINTA SPECTRUM 1.750
- CINTA AMSTRAD 1.750
- CINTA COMMODORE 1.750
- CINTA MSX 1.750
- DISCO AMSTRAD 2.950

Cuatro autenticos "numeros uno" de Hollywood recopilados para ti: BATMAN, ROBOCOP 1, GHOSTBUSTERS 2 y INDIANA JONES, LA ULTIMA CRUZADA.



GUNSHIP + PIRATES
- AMIGA 4.490
- PC 4.490

GUNSHIP: Simulacion impresionante del poderoso helicoptero de combate APACHE. PIRATES: Emulador de la vida pirata del siglo XVII. Abordajes, saqueos, motines...

AIRBORNE RANGER + RED STORM RISING
- AMIGA 4.490
- PC 4.490

AIRBORNE RANGER: Simulador de combate Para-Trooper de rapida accion. RED STORM RISING. Recrea una hipotetica guerra submarina de Occidente contra Rusia.



PAK PLATINUM
- CINTA SPECTRUM 1.550
- CINTA AMSTRAD 1.550
- CINTA COMMODORE 1.550
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250

Los ultimos 4 bombazos de CAPCOM de los recreativos reunidos en un pak: STRIDER 1, GHOULS AND GHOSTS, FORGOTTEN WORLDS y BLACK TIGER.



PAK NUEVE EXITOS PC
- PC 3.900

Importante paquete de juegos para tu PC: Army Moves, Aventura Original, Tennis, Freddy Hardest 1 y 2, Game Over 1 y 2, Futbol Michel y Baloncesto Basket Master.

PAK SEGA MASTERMIX
- CINTA SPECTRUM 1.750
- CINTA AMSTRAD 1.750
- CINTA COMMODORE 1.750
- DISCO SPECTRUM 2.950
- DISCOO AMSTRAD 2.950

Cinco de los juegos de las maquinas de SEGA con mas accion: DYNAMITE DUX, TURBO OUT RUN, THUNDERBLADE, CRACK DOWN y SUPER WONDER BOY.

PAK TOP BY TOPO 2
- CINTA SPECTRUM 1.550
- CINTA AMSTRAD 1.550
- CINTA MSX 1.550
- DISCO SPECTRUM 2.950
- DISCO AMSTRAD 2.950

Consigue los ultimos exitos de TOPO de golpe. Incluye: ICE BREAKER, RAM, MAD MIX GAME 2, PETROVIC BASKET y VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA.



PANG
- CINTA SPECTRUM 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

Rápido, adictivo, colorido... Si te gustan los juegos divertidos, lo tienes muy claro. Cuenta con variados decorados y hasta 50 niveles de dificultad progresiva para que no te aburras.



PANZA KICK BOXING
- CINTA AMSTRAD 1.200
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500
- PC 2.500

Realismo como no se vio antes en un juego deportivo de golpes: 600 posiciones diferentes de sprites, digitalizaciones, 75 golpes... todo con una gran sencillez de manejo.



POLE 500 C.C.
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.850
- AMIGA 2.850
- PC 2.850

La experiencia de Angel Nieto ha permitido hacer el programa mas realista de motos: 16 circuitos, eleccion de gomas, clima variable, permite jugar a dos motos a la vez en pantalla.

MIG 29
- ATARI 3.990
- AMIGA 3.990
- PC 3.990

Meticulosos simulador de vuelo que reproduce las caracteristicas de los aviones de combate sovieticos que han intervenido en multitud de conflictos belicos, como Vietnam o Corea.



PRINCE OF PERSIA
- CINTA AMSTRAD 1.300
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500
- PC 2.500

Una aventura en el Lejano Oriente. Tienes que hacerte con la hija del sultan. Desarrolla una trama tipo pelicula, con los malos, romances y sorprendentes caracteristicas de realismo.





PRO TENNIS TOUR 2
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500
- PC 2.500

Aun mas potente y con mejores graficos que su predecesor. Ademas incorpora opciones especiales que le hacen ser el mas potente tenis del mercado: dobles, tenistas *femeninas*...

SQUASH
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.450
- DISCO AMSTRAD 2.450
- ATARI 3.150
- AMIGA 3.150
- PC 3.150

Jahangir Khan World Championship Squash. Por fin uno de los deportes mas dificiles de convertir en ordenador a tu disposicion. Para uno o dos jugadores y un monton de opciones.

REGRESO AL FUTURO 3
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

Las nuevas aventuras de Michael J. Fox te van a dejar sin aliento... La intriga se desarrolla en el Oeste, donde te espera la mas arriesgada accion de la trilogia.



PAK MEGA BOX
- CINTA SPECTRUM 1.700
- CINTA AMSTRAD 1.700
- CINTA COMMODORE 1.700
- CINTA MSX 1.700
- DISCO SPECTRUM 2.500
- DISCO AMSTRAD 2.500
- ATARI o AMIGA 2.500
- PC 3.900

El pak de DINAMIC que incluye: NARCO POLICE, A.M.C.*, SATAN, NAVY MOVES y AFTER THE WAR*.

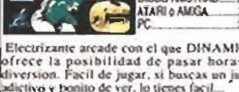
* En PC van C.TRUENO y A.ESPACIAL.



SILENT SERVICE 2
- PC 6.990

Revive los combates submarinos mas espectaculares de la Segunda Guerra Mundial. Impresionantes graficos. Sonidos reales. Mas opciones de juego. Nuevas misiones y mapas.





HAMMERBOY
- CINTA SPECTRUM 1.500
- CINTA AMSTRAD 1.500
- CINTA COMMODORE 1.500
- CINTA MSX 2.250
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI o AMIGA 2.500
- PC 2.500

Electrizante arcade con el que DINAMIC te ofrece la posibilidad de pasar horas de diversion. Facil de jugar, si buscas un juego adictivo y bonito de ver, lo tienes facil...

SECRETO DE LA ISLA DE LOS MONOS
- ATARI 5.990
- AMIGA 5.990
- PC 5.990

La culminacion de la serie de aventuras por iconos en castellano de Lucasfilm. Vas a pasar mil peripecias y correr innumerables riesgos en un ambiente pirata y tropical.



NAM
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250
- PC 2.250

Todo un reto para los mas atrevidos: ser el presidente de los Estados Unidos durante la Guerra de Vietnam. Gana la guerra desde tu despacho en la Casa Blanca con tus decisiones.



SHADOW WARRIOR
- CINTA SPECTRUM 975
- CINTA AMSTRAD 975
- CINTA COMMODORE 975
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

El mas grande, espectacular y variado Coin-up de artes ninjas. Usa las tecnicas secretas del asesinato y los golpes mortales prohibidos de los Ninjitsu, instalados en Nueva York.

TOUR 91
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.250

El deporte que impacta en verano en su mas alto nivel: el Tour. Con cuatro tipos de accion: contra reloj, escalada, carrera en peloton por el llano y sprint. Pedalistas de varios tipos.

GAZZA 2
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

Un control brillante, una atmosfera de emocion... Puedes jugar con los 40 mejores equipos de Europa. Juega desde la liga dominguera hasta liga nacional.



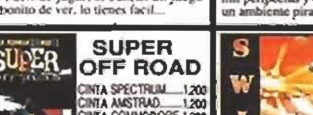
SHADOW DANCER
- CINTA SPECTRUM 1.250
- CINTA AMSTRAD 1.250
- CINTA COMMODORE 1.250
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

La ultima maquina de SEGA convertida por U.S. GOLD. Pelea en tu camino de verdad y victoria frente a los luchadores callejeros, vengando asi la muerte del joven Kato.



SUPER MONACO
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

La espectacular Máquina de SEGA que ya habras admirado en los salones recreativos. Quema el asfalto del circuito urbano mas espectacular:el mitico Gran Premio de Monaco



SUPER OFF ROAD
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA COMMODORE 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

Las espectaculares carreras de los Moster Trucks y los Big Foot que arrastran a las masas en Estados Unidos. Con vista aerea del circuito entero, para que veas clara toda la carrera.

SWIV
- CINTA SPECTRUM 1.300
- CINTA AMSTRAD 1.300
- CINTA COMMODORE 1.300
- CINTA MSX 1.300
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500

Sin duda, el juego de disparos mas logrado y espectacular del momento. Posibilidad de combatir dos vehiculos conjuntamente con una potencia de destruccion devastadora.



WAR ZONE
- ATARI 2.500
- AMIGA 2.500

Si te gustan los juegos tipo Commando o Ikari Warriors, con War Zone puedes encontrar la felicidad. Scroll de accion belica en 8 fases plagadas de maquinas de combate y tropas.





CARMEN SANDIEGO
- DISCO AMSTRAD 4.500
- ATARI 5.900
- AMIGA 5.900
- PC 5.900

Conversacional traducido al castellano, en el que has de detener a Carmen y su banda, pues estan robando tesoros por todo el mundo. Con un super Atlas Larousse gratis en cada juego.



TOKI
- CINTA SPECTRUM 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- ATARI 2.250
- AMIGA 2.250

Conversion de los arcades de OCEAN. Multitud de pantallas, gran colorido, divertida accion y todos los elementos para los fans de los juegos de plataformas, enemigos y saltos.

TORTUGAS NINJA
- CINTA SPECTRUM 1.350
- CINTA AMSTRAD 1.350
- CINTA MSX 1.350
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- ATARI 2.850
- AMIGA 2.850
- PC 2.850

El juego oficial de las populares y carismaticas tortugas ninja que comen pizza y viven en las cloacas. Lucha con las diferentes armas de cada personaje ante unos tipejos.





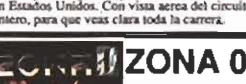
TRIVIAL PURSUIT
- CINTA SPECTRUM 1.995
- CINTA AMSTRAD 1.995
- CINTA COMMODORE 1.995
- CINTA MSX 1.995
- DISCO AMSTRAD 2.750
- ATARI 2.750
- AMIGA 2.750
- PC 2.750

Demuestrale a tu ordenador que estas empollado en el mas famoso y difundido juego de preguntas. Con 3.000 preguntas en castellano. Pueden jugar de 1 a 4 jugadores.



ARACNOFOBIA
- ATARI 2.595
- AMIGA 2.595
- PC 2.595

Si te dan asco las arañas, escoge otro juego. La mas repugnante pelicula de Spielberg, convertida en una aventura de estrategia y accion. Con infinidad de sorpresas...



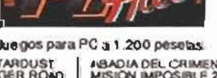
ZONA 0
- CINTA SPECTRUM 1.200
- CINTA AMSTRAD 1.200
- CINTA MSX 1.200
- DISCO SPECTRUM 2.250
- DISCO AMSTRAD 2.250
- PC 2.850

Basado en las escenas de accion de motos de la pelicula TRON. Conduces una moto-nave, en una persecucion en la cual solo uno sobrevive y los demas mueren. Accion total.

MICRO CLUB

Dos juegos para Amstrad CPC en disco por 1.900

batman + robocop	arkanoid 1 + arkanoid 2
cabal + operation wolf	gauntlet 1 + gauntlet 2
tiger road + street fighter	chase h.q. + wec le mans
dragonninja + op. thunderbolt	thunderblade + 1943
renegade + target renegade	nightrider + vigilante
out run + road blasters	indiana 1 + indiana 2
flying shark + galaxy force	green beret + combat school
bubble bobble + s.wonderboy	hypersports + match day 2
new zeland s. + rainbow island	starwars + retorno del jedi
crazy cars + supersprint	



PC Hits

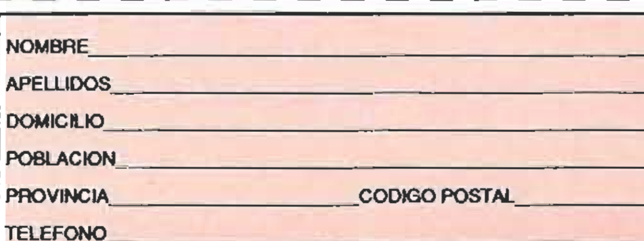
Juegos para PC a 1.200 pesetas

STARDUST	ABADIA DEL CRIMEN
TIGER ROAD	MISION IMPOSIBLE 2
E MOTION	LIGHT CORRIDOR
PLATOON	LEADERBOARD GOLF
OUT RUN	CHAMPION GOLF
ROBOCOP	INDIANA JONES
ARKANOID	ERBE ITALIA 90
GAUNTLET	THUNDERBLADE
RAMPAGE	BARBARIAN

Si aun no eres telecliente, no te preocupes, con el primer pedido te enviaremos la tarjeta de TELEJUEGOS con tu nombre.

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deso recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO



NOMBRE ____

APELLIDOS ____

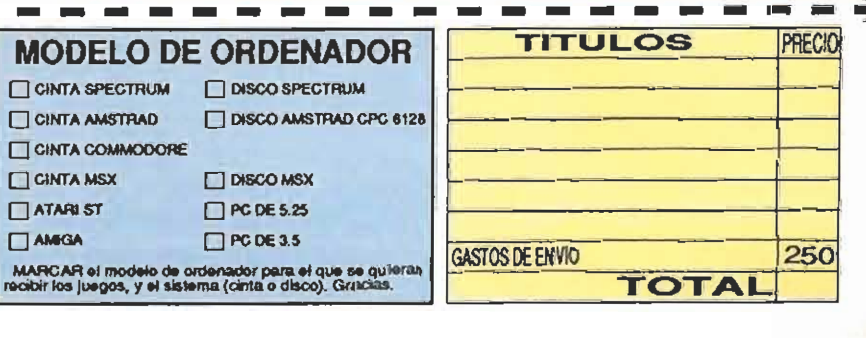
DOMICILIO ____

POBLACION ____

PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____

TELEFONO ____

NUMERO DE TELECLIENTE ____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO



MODELO DE ORDENADOR

- ☐ CINTA SPECTRUM
- ☐ DISCO SPECTRUM
- ☐ CINTA AMSTRAD
- ☐ DISCO AMSTRAD CPC 6128
- ☐ CINTA COMMODORE
- ☐ CINTA MSX
- ☐ DISCO MSX
- ☐ ATARI ST
- ☐ PC DE 5.25
- ☐ AMIGA
- ☐ PC DE 3.5

MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieran recibir los juegos, y el sistema (cinta o disco). Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

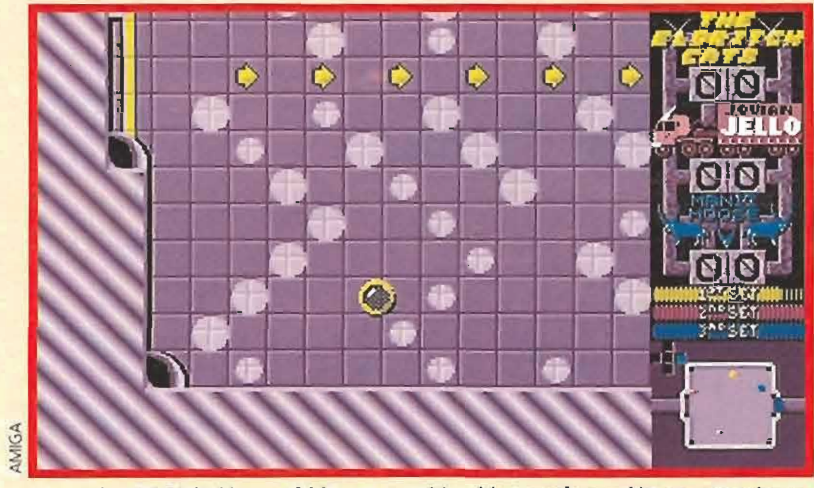


Tres ya no son multitud

PROJECTYLE

■ELECTRONIC ARTS
■Disponible: ATARI , AMIGA
■V. Comentada: AMIGA

Si creíais que lo de meter balones en una portería estaba ya muy visto, os habéis equivocado. Electronic Arts trae a nuestras pantallas una revolucionaria adaptación del fútbol, en la que juegan tres equipos.



Las reglas del fútbol han sufrido una considerable transformación en esta adaptación futurista llena de toques originales.

Pues sí, aquí está «Projectyle», un interesante simulador de fútbol, mucho menos agresivo que todos los futuristas publicados hasta la fecha y que presenta como principal novedad que son tres los equipos que se enfrentan en esta curiosa confrontación por conseguir golear a los contrarios.



Cinco sectores, comunicados entre sí por túneles, son el escenario en el que tiene lugar el partido.

No todos los objetos esconden ventajas, en algunos casos su efecto negativo nos causará algún disgusto.

Cinco campos de juego

En «Projectyle» la acción se desarrolla en cinco subsectores diferentes. En tres de ellos hay una portería, en otro tres y en el último y central ninguna. Tenemos un jugador en cada sector, que deberá luchar por el balón contra otros dos contrincantes y meter gol o llevarlo a un sector donde pueda hacerlo.

Para pasar de un sector a otro encontraremos túneles, a través de los cuales entrará el balón. La labor de nuestro jugador será guiarlo hasta allí y empujarlo para llegar a una zona en la que sea posible consumar la victoria con un gol.

Al igual que en «Speedball» en el campo aparecerán algunos objetos, que será interesante, en la mayoría de los casos, recoger, ya que nos proporcionarán ventajas para el equipo, como mayor velocidad o paralizadores de los contrarios. Sin embargo, en otras ocasiones nos llevaremos una sorpresa desagradable, por ejemplo al encontrar un reductor de velocidad.

En cualquier caso, debemos evitar que nuestros contrincantes lleguen hasta los objetos antes que nosotros, ya que de ser así se apoderarán de ellos.

Existen tres modos diferentes de enfrentamiento –copa, liga y amistoso–, en los cuales deberemos elegir un equipo de entre los ocho existentes.

Complicado al principio, fácil después

Cuando se juega por primera vez con este «Projectyle» lo más probable es que parezca demasiado complicado,– es posible incluso que ver cómo la pantalla gira vertiginosamente tras meter el balón por un túnel, nos provoque un mareo–, pero con el tiempo nos veremos absortos en él jugando sin parar.

Los gráficos son claros, –uno puede ver por dónde va sin problemas–, pero tampoco son la octava maravilla. Algo parecido ocurre con la música; es mejor jugar sólo con sonido FX, ya que, aunque la música al principio no molesta, al cabo de algún tiempo acaba por ser crispante.

En definitiva Electronic Arts ha hecho un revolucionario juego de fútbol que rompe con todos los esquemas. Además da la posibilidad de jugar tres equipos distintos al tiempo, lo que lo hace mucho más divertido.

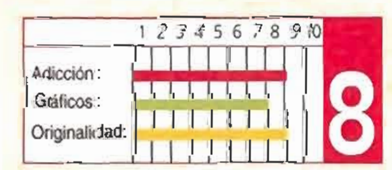
M.E.P.

CONSEJOS y TRUCOS

■***Nunca dejes que el contrario coja una pastilla... salvo si es de ralentización.***

■***Intenta evitar que la bola entre en el sector de tres porterías o en el tuyo, y si lo hace sácala lo más deprisa posible.***

■***Nada más empezar un partido dispara sin cesar y el balón será tuyo.***

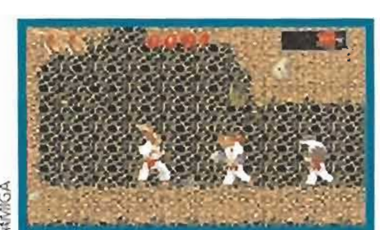


No hay nada nuevo, viejo

NINJA RABBITS



El considerable tamaño de los gráficos es uno de los detalles más interesantes del juego.



Un argumento inédito envuelve a un título que sólo es otra versión de los clásicos juegos de artes marciales.

■MICROVALUE
■Disponible: ATARI, AMIGA, PC, C64
■V.Comentada: AMIGA

No acertamos a comprender cómo alguien se puede empeñar en convertir a un animalito tan dulce y pacífico como un conejo en un agresivo karateka dispuesto a repartir espectaculares mamporros a quien se le ponga por delante, pero lo cierto es que si hace tiempo desfiló por nuestras pantallas «Samurai Warriors», –protagonizado por un encolerizado congénere de Bugs Bunny y Roger Rabbit–, ahora le toca el turno a «Ninja Rabbits», la última producción de Microvalue que de nuevo nos presenta a un orejudo guerrero apasionado por las artes marciales y, cómo no, por las zanahorias.

Tampoco resulta fácilmente comprensible algo que ya hemos dicho una y mil veces: por qué las compañías de software se ofuscan en seguir bombardeándonos con juegos de artes marciales que, por mucho que cambien los decorados los escenarios, el argumento o incluso la especie del protagonista, en el fondo nos ofrecen lo mismo de siempre, eso sí, con una calidad variable.

Por lo menos en el caso de «Ninja Rabbits», –que, como es fácil adivinar por la introducción, no es otra cosa que un nuevo juego de artes marciales calcado de títulos como «Renegade» o «Double Dragon»–, éste nos ofrece una serie de características destacables y elogiables.

Entre todas ellas merecen especial mención la calidad y respetable tamaño de sus gráficos, que junto con los sonidos y la melodía de presentación, forman un conjunto nada desdeñable.

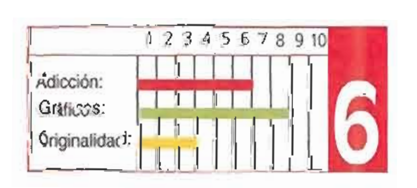
En el lado negativo, dejando a un lado la descarada falta de originalidad, hay que señalar una gama no demasiada extensa de posibles movimientos a realizar, y una cifra –tres– bastante sucinta de escenarios distintos, aparte del hecho de que el juego no posea final y se repita cíclicamente una vez tras otra.

El argumento, que da la impresión de ser un mero relleno para intentar justificar las andanzas del Conejo Ninja, nos habla de las extrañas alteraciones en el carácter sufridas por los habitantes de la ciudad, al ser afectados por las emanaciones procedentes de una fuga de gas tóxico, que los ha transformado en potenciales asesinos sin ningún escrúpulo.

Pero bueno, lo mismo da, también podrían decirnos que la hermosa novia de Ninja Rabbit ha sido raptada por los malhechores de turno y tan contentos nos quedaríamos; poca justificación necesitan los amantes de este tipo de juegos para golpear primero y preguntar después.

En fin, que como solemos decir en estos casos, el veredicto final sobre este arcade de buena concepción técnica dependerá más de vuestro grado de fanatismo hacia los juegos de artes marciales que de la propia calidad objetiva del programa. Nosotros realmente estamos ya un poco hartos de tanto aprendiz de pequeño saltamontes...

J.E.B.





Fichaje grande, programa pequeño

ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL



Las pautas que marcó el genial «Kick Off» han sido retomadas en esta nueva adaptación del clásico.

La calidad gráfica es uno de los puntos más interesantes de este simulador muy poco innovador.

■ **GRANDSLAM**
■ Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC**
■ V. Comentada: **AMIGA**

A Grandslam le debieron funcionar francamente bien las cosas la pasada temporada, porque de otro modo resulta difícil comprender cómo han conseguido reunir la bonita cifra que sin duda habrán tenido que desembolsar para usar el nombre, no de un jugador de prestigio, sino de todos los componentes de la reputada selección inglesa, en la que militan estrellas del calibre de Paul Gascoigne, John Barnes, Gary Lineker o Brian Robson.

Tampoco resulta muy fácil comprender por qué una vez obtenida una licencia de tal calibre, no han intentado realizar algo más original que un nuevo programa de fútbol al estilo de los clásicos de las máquinas recreativas, en lugar de esforzarse en crear el simulador definitivo de este popular deporte, capaz de superar incluso al mítico «Kick Off», cosa que podemos ya adelantar, no han conseguido ni por asomo.

Grandslam ha optado por el camino más fácil, y mas que realizar una simulación perfecta ha ido en busca de la adicción, dando forma a un juego que resulta entretenido y fácil de jugar, pero que defrauda por el escaso número de opciones que ofrece al jugador. En definitiva éste se ve abocado a realizar lo mismo de siempre: coger el balón con el primer jugador que tenga a mano y tratar de llegar a base de velocidad y regates hasta la portería contraria, cosa que especialmente compitiendo contra un segundo jugador resulta notablemente sencilla.

No lo es tanto sin embargo jugar contra el ordenador. Éste es todo un hueso durísimo de roer, y por tanto una vez seleccionada la opción de Campeonato deberemos hacer gala de una extraordinaria habilidad –solo fruto de una buena cantidad de horas de práctica– para obtener un resultado que no roce el estrepitoso ridículo.

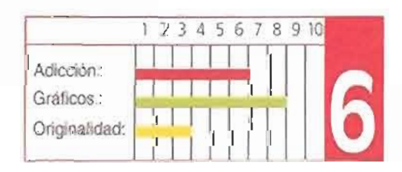
Quizás uno de los aspectos que debemos destacar del juego es su increíble calidad técnica, especialmente si nos referimos al aspecto gráfico. El juego sorprende por el gran tamaño de los jugadores en comparación con lo visto hasta ahora en otros programas de fútbol, donde éste ha sido un aspecto secundario.

En fin, si eres un fanático de este deporte y pretendes pasar algún que otro rato divertido retando a tus amiguetes, «England Championship Special» te permitirá pasarlo bastante bien sin demasiadas complicaciones. Si por el contrario lo tuyo son cosas más complejas como el ya mencionado «Kick Off» en sus últimas versiones quedarás notablemente decepcionado. Dejamos la decisión en tus manos.

J.E.B.



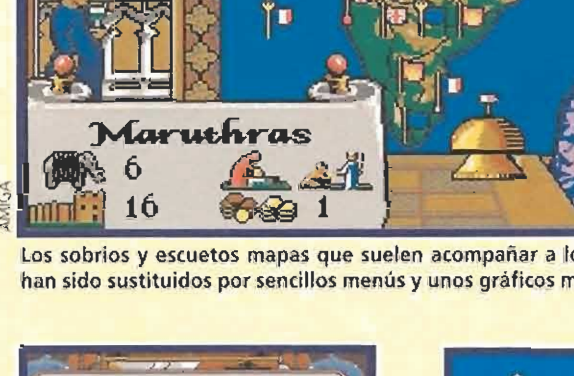
En la modalidad de campeonato ganar al equipo controlado por el ordenador será una tarea casi imposible.



Una diosa con sed de sangre

CHAMPION OF THE RAJ

Imagínate por un momento que puedes retroceder un siglo y viajar hasta la India. Un mundo sorprendente, plagado de conflictos políticos y religiosos, espera encontrar el líder capaz de unificar la nación y acabar con los Thugs, los crueles seguidores de la diosa Kali.



Los sobrios y escuetos mapas que suelen acompañar a los juegos de estrategia han sido sustituidos por sencillos menús y unos gráficos mucho más cuidados.

■ **P.S.S.**
■ Disponible: **ATARI, AMIGA y PC**
■ V. Comentada: **AMIGA**

Si habéis leído alguna de las novelas de Emilio Salgari conoceréis sin duda una secta hindú cuyos miembros se dedicaban a sacrificar víctimas humanas. La diosa Kali, a cuyos adoradores también se ha enfrentado nuestro viejo amigo Indiana Jones, es ahora, en el año 1800, la deidad más poderosa en la India. Los Thugs asesinan impunemente a millares de personas mientras los gobiernos de la dividida nación se esfuerzan por olvidar sus rencillas e intentan unificar sus fuerzas para enfrentarse a la poderosa secta.

Es en este enrarecido ambiente cuando comienza nuestra emocionante aventura gracias a este reciente lanzamiento de la compañía P.S.S. –muy popular entre los aficionados a la estrategia–. En «Champion of the Raj» tendremos que escoger entre seis personajes distintos, o jugar junto a cinco personas más, para conseguir convertirnos en los líderes del país, unificarlo de nuevo y crear un gobierno fuerte que elimine la amenaza.

Usa tus dotes de estratega

Básicamente «Champion of the Raj» es un juego de estrategia con algunas diferencias con los clásicos del género, aunque ya existan precedentes en su línea como «Carthage». La característica más evidente que marca las diferencias mencionadas es la sustitución de los engorrosos y complicados mapas, que llenaban la pantalla de estadísticas, por unos gráficos de gran tamaño y bastante calidad, muchas veces animados, que simplifican enormemente el manejo del programa.

«Champion of the Raj» incluye también cinco escenas arcade, –opción que aparece por primera vez en un juego de P.S.S. si la memoria no nos falla–, que nos trasladan a una cacería de tigres, a una carrera de elefantes, a una batalla en el interior del templo Thug, a la captura del palacio de otro gobernante de la nación y a una pelea a espadazo limpio si los adoradores de Kali deciden acabar con nosotros con ayuda de un asesino.

Resulta bastante sencillo llegar a comprender el funcionamiento de este juego. Parece que, por una vez, los programadores se han dedicado a hacer fácil su manejo y se han olvidado de los habituales largos y complejos menús que otros simuladores de estrategia poseen.



El juego incorpora muchas novedades respecto a los programas de similar temática.



Cinco escenas arcade darán variedad a la acción, complicando la tarea del jugador.



Tomar parte en esta apasionante época de la historia es un gran reto que no todos pueden aceptar.



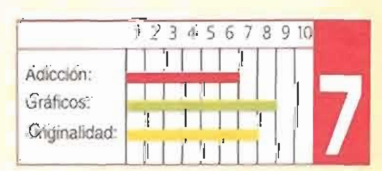
Su sencillo manejo no evitará que para progresar en la aventura meditemos algún tiempo nuestra jugada.

Un poco de todo

«Champion of the Raj» es un programa mixto bastante alejado de los clásicos, simple de entender y manejar, aunque demasiado lento en el proceso de carga debido a sus enormes gráficos, lo que le hace en ocasiones aburrido. Se queda a medio camino entre lo que buscan los fans de la estrategia y lo que desean los amantes del arcade.

Un híbrido con bastante calidad pero que lamentablemente no llega a enganchar. Parece que P.S.S. intenta que sus creaciones lleguen a un público mucho más heterogéneo que hasta ahora. Han dado el primer paso, esperemos que el segundo sea el definitivo.

J.G.V.



Imita a Bruce Lee

BUDOKAN

■ELECTRONIC ARTS
■Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX, PC, AMIGA**
■V. Comentada: **AMSTRAD**

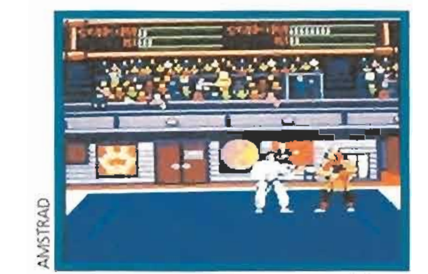
El Budokan es un edificio construido a semejanza de un templo budista y en el que se guarda el espíritu de las cuatro clásicas artes marciales orientales.

Dominarlas es el objetivo de este juego que hoy traemos de nuevo a nuestras páginas. Decimos de nuevo porque, aunque todavía están disponibles en el mercado, las versiones de dieciséis bits de «Budokan» fueron publicadas hace ya algún tiempo y en el número 22 de Micromanía encontraréis más información sobre ellas.

Kárate, Bo, Kendo y Nunchaku son las cuatro técnicas que deberemos conocer a la perfección para convertirnos en maestros.

Es bien sabido que las artes marciales implican, además de una estupenda forma física, un profundo ejercicio de introspección. En el Dojo es donde alcanzaremos esa paz espiritual siguiendo las enseñanzas de nuestro maestro y entrenando nuestros músculos contra él.

El programa permite elegir entre comenzar en el mismo Budokan o empezar en el Dojo. Nuestro consejo es que os deis una vuelta por el segundo si no queréis "recibir" nada más comenzar en el primero, donde se dan cita los expertos.

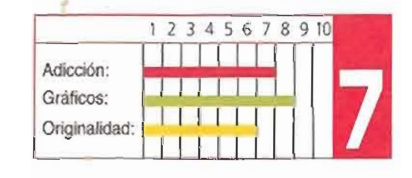

AMSTRAD

Por contra a lo que suele ser habitual la conversión de 16 a 8 bits tiene gran calidad.

«Budokan» tiene unos estupendos gráficos y un sensacional movimiento, es sin duda una de las conversiones de dieciséis a ocho bits más interesantes del año.

Si no pudistéis disfrutar en su día de este programa ahora váis a tener la oportunidad de imitar al idolatrado Bruce Lee con este gran juego de Electronic Arts.

J.G.V.



¿¿¿Squash???

JAHANGIR KHAN
WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

■KRISALIS.
■Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA**
■V. Comentada: **AMIGA.**

Hemos visto juegos de fútbol, tenis, baloncesto y hasta de fútbol americano pero de squash nunca. Ahora, de la mano de Krisalis, llega el primero y esperemos que no sea el único. «Jahangir Khan World Championship Squash» es un juego con una idea buena y un desarrollo mejor aún, pero de excesiva dificultad y un bajo nivel de adicción.

El juego incluye varias opciones del juego real de squash, –cambio de pelota, varias habilidades, postponer partidos, etc. etc.– y otras no tan propias que siguen siendo interesantes, como por ejemplo el uso de las normas antiguas.



AMIGA

En el modo para dos jugadores la emoción aumenta a medida que vamos ganando un nuevo punto.

Los gráficos son excelentes y muy bien animados, el efecto de bote de la pelota está increíblemente bien logrado y el movimiento de las figuras, tanto en juego como en los menús, no merece menor calificativo que el de pasmosamente bueno. Los gráficos son muy claros, y los colores no chocan con el fondo, dando una sensación de realidad impresionante.

El sonido es muy bueno, se nota que los efectos sonoros están trabajados. La música también está bien hecha, pero es demasiado estridente y choca negativamente con el resto del juego dejando una pequeña mala impresión. Los "pip" que se oyen al cambiar algo en las opciones al principio no molestan, pero al cabo de un tiempo acaban desquiciando a cualquiera.

El juego se desarrolla en un campo de squash donde deberemos ir ganando a los contrarios. Simple ¿eh? Pues no, porque las reglas del squash estarán al acecho para pitarnos un Fuera, o un No LLegó o incluso una Falta, lo



AMIGA

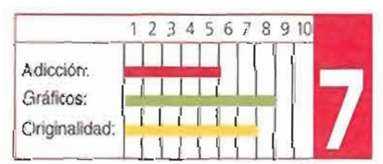
La perfección de las animaciones se muestra claramente en el increíble efecto conseguido por la pelota.

cual podría ponernos en dificultades de cara al partido, concediéndole el saque al oponente o incluso dándole puntos. El juego concluye cuando un jugador gana el o los sets de los que consta el partido, llegando a nueve puntos por set.

«Jahangir Khan World Championship Squash» es, en definitiva, un completo juego de squash, con unos gráficos buenos y muy bien animados, un sónido bien logrado que da un realismo asombroso al juego, una música bien hecha aunque demasiado estridente y un nivel de dificultad demasiado alto. El juego es muy original pero al principio su desarrollo parece algo monótono.

Con el paso del tiempo y entrenamiento por nuestra parte «Jahangir Khan World Championship Squash» acabará siendo un verdadero éxito de Krisalis.

M.E.P.






WARZONE
CORE *(Atari St, Amiga)*


SPEEDBALL 2
IMAGE WORKS *(Atari St, Amiga, Pc)*


¿ DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO ?
BRODERBUND *(Amstrad, Amiga , Pc)*


MERCS
U. S. GOLD *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, Pc)*


TOUR 91
TOPO SOFT *(Spectrum, Amstrad, Msx, Pc)*


LA PULGA 2
OPERA SOFT *(Spectrum, Amstrad, C64, Msx, Pc)*


ARACNOFOBIA
TITUS *(Pc)*


PREHISTORIK
TITUS *(Atari St, Amiga, Pc)*


BRAT
IMAGE WORKS *(Atari St, Amiga)*


PROJECTYLE
ELECTRONIC ARTS *(Atari St, Amiga)*


LOGICAL
RAINBOW ARTS *(C64, Atari St, Amiga, Pc)*


LEMMINGS
PSYGNOSIS *(Atari St, Amiga, Pc)*


CRIME WAVE
U. S. GOLD *(Atari St, Amiga, Pc)*


CHAMPION OF THE RAJ
MIRRORSOFT *(Atari St, Amiga, Pc)*


JAHANGIR KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH
KRISALIS *(C64, Atari St, Amiga, Pc)*


POWERMONGER
BULLFROG *(Atari St, Amiga, Pc)*


DARK SPYRE
ELECTRONIC ZOO *(Atari St, Amiga, Pc)*


SILENT SERVICE II
MICROPROSE *(Pc)*


TOKI
OCEAN *(Spectrum, Atari St, Amiga)*


LOOPZ
AUDIOGENIC *(Spectrum, Amstrad, C64, ST , Amiga, Pc)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



Aquí no hay playa "bility"

TURN N BURN



Todo lo que debemos hacer es avanzar rápidamente disparando sin pensarlo demasiado.



Pocas son las novedades que este clon de «Asteroids», uno de los "históricos" del mundo del videojuego.

- FLAIR SOFTWARE
- Disponible: **C64, ATARI ST, AMIGA, PC**
- V.Comentada: **AMIGA**

¿Estás interesado en el ocultismo? ¿Reflexionas a menudo sobre preguntas de índole filosófico? ¿Has estudiado parapsicología? Bien, nos alegramos, porque vamos a necesitar tu ayuda para resolver un desconcertante misterio que nos corroe por dentro y nos provoca un profundo "sinvivir" espiritual.

¿Por qué una mente privilegiada, –capaz de dominar a la perfección algo tan complejo como es un lenguaje ensamblador, de realizar hermosos gráficos y de codificar espectaculares sonidos–, pierde su tiempo y su ingenio en realizar un tonto masacra-marcianos tan simple como el mecanismo de un chupete?

Sencillamente increíble pero cierto. Flair, una compañía desconocida hasta el momento en nuestro país, acaba de anotarse el triste honor de hacer su debut con un juego que nos tiene francamente desconcertados.

La cosa es más o menos así: resulta que uno le echa un vistazo a la carátula del juego y tiene que reconocer que es bastante atractiva, es más, incluso una vez que el proceso de carga empieza y se escucha la sintonía de presentación, –francamente buena–, comienzas a prometértelas muy felices acerca de lo que está a punto de aparecer en tu pantalla... pero ¡voila!, ¿qué es lo que de verdad se nos ofrece? Pues buenos gráficos, movimientos y sonidos para todo un descarado y no especialmente divertido clon del vetusto «Asteroids».

Como suele además ocurrir en estos casos, puestos a hacer caso omiso de la existencia y significado de la palabra "originalidad" (Uh?, what is this?), el argumento en torno al cual gira el programa no es otra cosa que seis escuetas líneas que vienen a decirnos que, con o sin motivo, tenemos que masacrar toda forma alienígena que se nos ponga por delante... todo un derroche de imaginación, vamos.

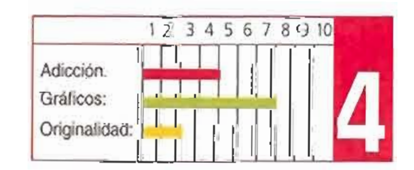
Para colmo no deja de resultar curioso que en la caja del juego figure el siguiente slogan publicitario: "Turn n burn es el último reto y el juego de «shoot em up» más variado que hayas jugado antes". ¡Pero bueno!, ¿qué entienden por variedad estos señores de Flair? ¿cambiar la pantalla que sirve de fondo al juego y el diseño de los enemigos? ¿De verdad no se les ha ocurrido pensar que de principio a fin tenemos que hacerlo mismo, es decir, dar vueltas y disparar?

¿Qué más se puede decir?, o mejor aún, ¿para qué decir más? Puede que Flair esté satisfecha de haber perdido su tiempo, pero nosotros no vamos a malgastar más saliva en hablar de un programa cuya existencia resulta difícilmente justificable. Esperemos que la próxima vez tengan a bien emplear sus muchos conocimientos de programación en algo más interesante.

J.E.B.



Los gráficos son probablemente la parte más elaborada de este lanzamiento de Flair.



Buscando la salida desesperadamente

DARK SPYRE

Aquí estamos de nuevo en otro bonito laberinto repleto de monstruos que pretenden comernos sin el menor reparo, pero ¿vamos a permitírselo? ¡No!, lucharemos por nuestro héroe con uñas y dientes, o mejor dicho con joystick y teclado.



Un sencillo y completo editor nos permitirá diseñar a nuestros personajes distribuyendo a nuestro gusto sus diferentes características.

- ELECTRONIC ZOO
- Disponible: **ATARI, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **PC**

Es muy probable que quienes se declaran fanáticos incondicionales de los RPG's acepten de buen grado esta nueva aportación de Electronic Zoo al género, ya que «Dark Spyre» es un juego muy entretenido, aunque también mucho más sencillo de manejo que el popular «Bloodwych» o el «Elvira».

Una de las principales razones que lo hacen especialmente asequible es que, por contra a lo que es habitual, el juego no está totalmente controlado por iconos. En «Dark Spyre» no hay que estar desesperado buscando el botón de huida cuando le quedan a uno dos puntos de golpe. Nuestros personajes se pueden guiar directamente con el ratón, el joystick o el teclado.

Aunque alguien podría pensar que sin iconos no es un auténtico RPG, a medida que se avanza empieza a parecer más y más emocionante, dando una sensación de rol puro aún sin estos.



Los iconos ocupan un aspecto secundario, lo que diferencia a este «Dark Spyre» de otros RPG's.



Nuestro objetivo prioritario es sobrevivir a la vez que vamos adquiriendo más poder.

Para aquellos que no estén habituados a los juegos de rol, «Dark Spyre» puede ser un primer paso que resultará mucho más accesible que si comenzaran esta nueva aventura por otros títulos más puros.

Incluye, además, un sencillo pero completo sistema de creación de personajes, que aunque parezca incompleto aporta lo básico, sin llenarlo todo de habilidades inútiles y añadiendo interesantes cualidades.

En busca del poder

El argumento no es demasiado interesante. Es más, no es nuevo encontrarse a uno mismo en un laberinto buscando salidas y objetos para ganar poder, tales como libros de conjuros, pócimas, pergaminos y armamento para derrotar a los monstruos.

Aunque pobre de argumento, el juego está muy bien desarrollado y es muy entretenido. Sin embargo es probable que al principio, después de jugar unas diez veces y quedar encerrado en otros tantos lugares, nos venza el desánimo y se nos acaben las ganas de seguir jugando. No debemos desesperar, a medida que comenzamos a saber salir de las diferentes trampas, empieza a ser muy adictivo.

Un punto negativo es la imposibilidad de grabar situaciones en cualquier punto. Esto obliga a estar pegado al teclado hasta encontrar la runa de salvación y poder hacer otra cosa.

Sobrevivir a toda costa

El objetivo es sencillo: sobrevivir y ganar poder, al tiempo que se van dejando atrás las diferentes fases. Esto se consigue eliminando monstruos, abriendo puertas interdimensionales y recogiendo todo el material que sea posible mientras sea (o pueda llegar a ser) útil.

Los gráficos son buenos y claros, aunque hay ocasiones en las que los objetos se ven disimulados con el color del suelo por lo que hay que fijarse bien antes de pensar que no hay nada de valor en una habitación.

CONSEJOS y TRUCOS

- ***No vayas a lo loco, procura no pisar losas que luego te puedan dejar encerrado porque no puedes salvar el juego en cualquier momento para cargarlo después si algo sale mal.***
- ***Pisa todas las calaveras que veas, te darán consejos muy útiles.***
- ***Recoge todo lo que veas, porque si bien en un primer momento no te sirve, te puede venir muy bien en el futuro.***



Trampas y monstruos esperan el momento de sorprendernos e impedir que completemos nuestra tarea.



El argumento no es muy original ya que nos sitúa en un complejo laberinto del que debemos escapar.

El sonido está muy logrado y la música de presentación invita a adentrarse en la aventura.

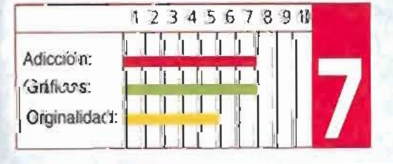
Nunca vi un laberinto sin trampas

Tampoco hay que olvidarse del gran efecto logrado al incorporar esas típicas losas que cierran algunas puertas, abren otras e incluso disparan trampas. A veces pueden venir bien si uno está desesperado huyendo de un monstruo, pero hay que tener cuidado: algunas losas son beneficiosas pero otras nos pueden dejar encerrados y si no tenemos partidas salvadas poco antes, no nos resultará muy divertido volver a recorrer el laberinto hasta donde fuimos encerrados.

En definitiva, «Dark Spyre» es un RPG más que destaca del montón por su carencia de iconos y su sencillo y único sistema de creación de personajes, además del buen sonido.

Sólo nos apaga las ansias de profundizar en sus misterios tener que empezar desde donde le apeteció al ordenador colocar la runa de salvación de juego, sobre todo si estábamos ya muy avanzados. Recomendado para quienes deseen adentrarse en el mundo de los R.P.G's.

M.E.P.



Importado de Oriente

GO



- **OXFORD SOFTWORKS**
- Disponible: **ATARI, AMIGA y PC**
- V. Comentada: **ATARI**

El «Go» es un antiquísimo juego oriental de tablero que, aunque nunca ha tenido una gran difusión, cuenta con un respetable número de fieles adeptos. Aunque de apariencia sencilla, vencer en una partida de "Go" implica una gran capacidad de reflexión y concentración.

El tablero de juego tiene diecinueve líneas verticales y otras tantas horizontales. Sus 361 intersecciones son las áreas donde deberemos colocar nuestras fichas para conseguir dominar una mayor área de terreno que nuestro contrincante. Para lograrlo tendremos que, como en casi todos los juegos, comerle sus piezas rodeándolas con las nuestras. La partida finaliza cuando ya no existe ningún terreno por conquistar, momento en el cual se cuentan las puntuaciones y se proclama al vencedor.

A grandes rasgos éste es el mecanismo de este curioso juego, aunque existen varios tipos de movimientos, que no vienen al caso y se explican en el manual, para evitar que una ficha sea capturada, dejándola bloqueada.

Oxford Softworks ha realizado un programa siguiendo estrictamente las reglas del "Go" que hará las delicias de los aficionados que hayan echado en falta una versión computerizada de su juego favorito.

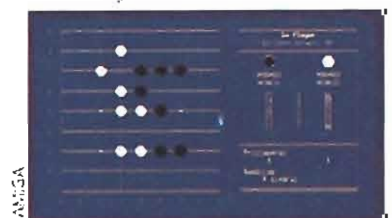
A todos los demás, entre los que el que escribe estas líneas se incluye, nos costará mucho tiempo y trabajo sacarle partido al programa. Primero porque el manual no está tan bien realizado como debería estarlo para enseñarnos a dominar un juego tan complejo, y segundo, porque gráfica y visualmente, «Go» es absolutamente desdeñable.

Somos conscientes de que un juego de tablero no necesita tener unos gráficos tan impresionantes como los que puedan encontrarse en el último arcade de moda, pero los programadores podrían haberse esforzado un poquito y no limitarse a un conjunto de rayas, puntos, círculos y ventanas. Curiosamente en los créditos del juego aparece el nombre de un grafista que no ha debido tener demasiado trabajo a la vista de los resultados.

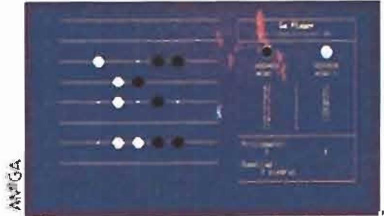
En cuanto a lo que de verdad interesa a los aficionados al «Go», estos encontrarán el juego bastante atractivo. Sus opciones son las típicas que posee cualquier buen programa de tablero y tiene hasta cien niveles de dificultad donde elegir. Como ya os hemos dicho ninguno de los miembros de la redacción es un experto jugador de «Go», pero el programa promete por su profundidad horas y horas de juego.

«Go» es un programa especialmente recomendado para los amantes del ajedrez, las damas, el backgammon, etc, que quieran aumentar su programoteca con un nuevo desafío, esta vez procedente del proceloso oriente.

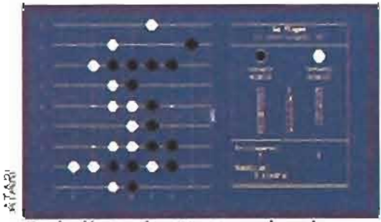
J.G.V.



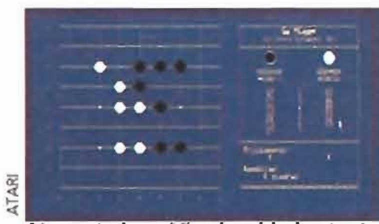
Esta adaptación del juego de tablero respeta perfectamente las reglas del original en el que se basa.



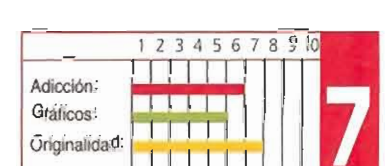
El programa presenta un nivel de juego bastante elevado lo cual es todo un reto para los aficionados.



En la línea de otros muchos juegos de tablero «Go» es muy fácil de aprender pero difícil de dominar.



El apartado gráfico ha sido bastante descuidado lo que no contribuye a causar una buena impresión.



17.900* Ptas. + IVA

* NO INCLUYE PERIFERICOS NI JUEGOS

ATARI LYNX

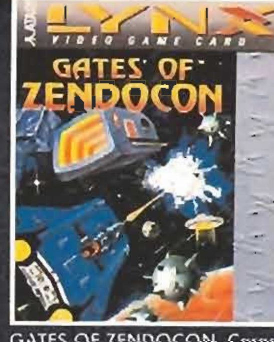
LY...

EL PRIMER SISTEMA
DE ENTRETENIMIENTO...

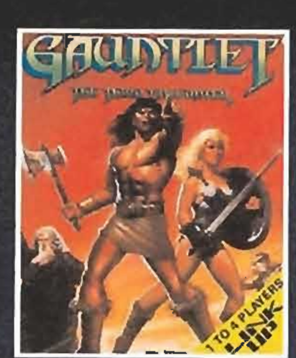
ACCION P...



ELECTROCOP. Eres un Poli del siglo XXI, mitad hombre mitad robot. Te han encargado liberar a la hija del presidente encerrada en un complejo con varios niveles.



GATES OF ZENDOCON. Cargado con multiples y devastadoras armas, conduces tu nave a traves de 99 asombrosos mundos, rechazando las incesantes oleadas de alienigenas.



GAUNTLET. Combates guerreros a traves de 40 niveles para 4 aventureros que descubriran pocimas y otros tesoros.



KLAX. Para ser un maestro de KLAX preciso disponer de una buena dosis de destreza, logica y autocontrol. ¡Atrevete con el desafio!



Ms. PAC MAN. ¡Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la diosa de los laberintos, ha regresado. Engulle las pildoras y tragate a los fantasmas.



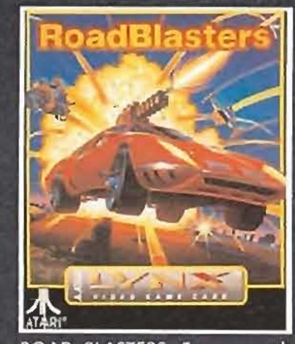
PAPER BOY. Es tu primer trabajo: repartidor del Daily Sun. Se trata de dar buena impresion, pero es dificil distribuir el periodico evitando los obstaculos.



RAMPAGE. No es necesario volar el edificio para destruirlo. Te basta con un puñetazo. Y si los soldados vienen a hacerte cosquillas en los dedos de los pies, cometelos.



ROBO SQUASH. El tenis del año 2000 se juega en salas. Tu eliges, o tu adversario es el Lynx u otro jugador conectado gracias al Comlynx.



ROAD BLASTERS. En un mundo devastado por un conflicto atomico, burlas a los Mad Max, pisando el acelerador a fondo, durante un rally de 50 etapas.



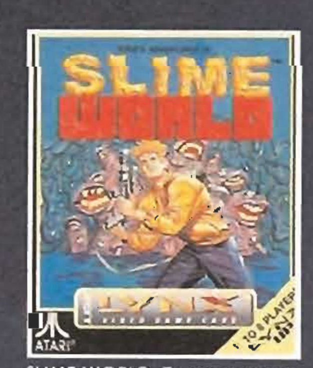
RYGAR. Eres el elegido Rygar el guerrero. Debes liberar la tierra de las hordas del mal que lo han invadido. Para ello tendras que atravesar 23 paisajes.



CHIP'S CHALLENGE. Solo tu astucia y tu destreza te permitiran abrirte camino y evitar las trampas y los obstaculos de los 144 niveles de este juego.



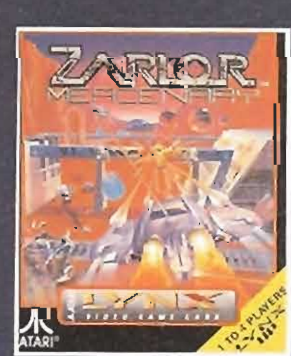
BLUE LIGHTNING. Con los controles a tope, pilotas tu F15 Eagle a ras de tierra sobrevolando paisajes tridimensionales escarpados, destruyendo los tanques y radares enemigos.



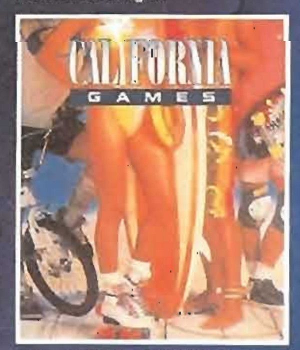
SLIME WORLD. Te vas a aventurar en un mundo pegajoso, esponjoso, verdoso, inquietante. No lo dudes, gracias al Comlynx, pueden acompañarte hasta 7 amigos en esta expedicion.



XENOPHOBE. Tendras que comerte los Xenos en mas de una veintena de estaciones espaciales. Un consejo ¡no te aventures solo! Si quieres podran acompañarte hasta tres amigos.



ZARLOR MERCENARY. Si se mueve dispara hacia arriba, si se queda quieto, no lo dudes, disparale tambien. Y, gracias al Comlynx, tres amigos te pueden ayudar en tu mision.



CALIFORNIA GAMES. Todo el espiritu deportivo de California en cuatro juegos: Surfing, BMX, Footbag y Skateboarding.

3.900 Ptas. + IVA

PERIFERICOS LYNX

- ADAPTADOR PARA RED DE 220 V.
- CABLE COMLYNX PARA INTERCONECTAR VARIOS LYNX.
- ADAPTADOR PARA COCHE.
- VISERA SOLAR PARA PANTALLA.
- MALETIN PARA LYNX Y ACCESORIOS.
- CARTUCHERA LYNX.

NX

EN EL MUNDO PORTATIL A TODO COLOR

ARA LLEVAR

Con el buen tiempo, seguro que no te apetece quedarte en casa. Sal, disfruta del sol, queda con tus amigos... y no olvides llevarte tu LYNX.

LYNX es un "todo terreno" con el realismo que estás acostumbrado a ver en las mejores máquinas de juegos:

- Pantalla de cristal líquido retroiluminada a todo color.
- Microprocesador gráfico de 16 bits, que permite la representación de mundos tridimensionales.
- Cuatro canales de sonido que dan una impresionante sensación de realismo.
- Joypad de ocho direcciones para un mayor control.
- Paleta de 4.096 colores que aporta gran calidad de imagen.

Y además...

- Puedes conectar hasta ocho LYNX para compartir la acción con tus amigos.
- Utilizarlo con auriculares (opcional).
- Alimentarlo con pilas o con adaptador para encendedor de coche o red.
- Juegos en forma de tarjeta con capacidad de hasta 8 Mb.

ON
OFF
LYNX
ATARI
OPTION 1
RESTART
FLIP
OPTION 2
B
A

LLEVATE TU LYNX, NO HAY OTRO IGUAL.

LYNX

LA NUEVA GENERACION.

VISITANOS EN INFORMAT PALACIO Nº 1 NIVEL Y STAND 555

ORDENADORES ATARI, S.A.: Apartado 195 - ALCOBENDAS. 28100 MADRID. TLF. (91) 653 50 11 / 653 83 36

- NORTE (947) 21 20 78 • LEVANTE (96) 362 38 61
- ANDALUCIA (95) 428 19 67 • CANARIAS (928) 36 90 81
- SOFTWARE CENTER, S.A.: CATALUÑA (93) 424 17 03 • Y en todos los centros de El Corte Inglés

ATARI

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

YO, NEXUS 7

"Consolas en pié de guerra"

En la lejanía del horizonte unas espesas nubes de humo hacen presagiar que algo está sucediendo o va a suceder. Parece que se ha desenterrado la temible "hacha de guerra". Pero ésta vez no han sido Cherokees, Pies Negros o Plumas Acolchadas los culpables. No. ¿Recordáis aquellos pacíficos aparatitos que se conectaban a los televisores para jugar al ping-pong o al tenis y en los que también se "fulminaba" algún que otro alienígena de colores? Seguro que sí.

Pues la "tercera generación" de esos tele-juegos, -poco satisfactorios, por cierto-, de hace años, son hoy las que, preparadas para el combate danzan en círculo el "baile" de la que se podría llamar la "nueva raza". Una nueva estirpe mucho más competitiva, comercial y tecnológicamente hablando, y mucho mejor preparada para extenderse por las llanuras y continentes de todo el mundo.

Y es que las "consolas" necesitaban esa rebelión que desde hace ya unos meses se veía venir. Sus hermanos mayores -nuestros amados ordenatas domésticos-, les habían asestado un fuerte golpe antes de que ellas hubiesen podido evolucionar con los tiempos. Atrás quedaron diversos modelos de consolas de videojuego y un no muy numeroso catálogo de cartuchos que por su excesivo precio contribuyó bastante a dejarlos a un lado en el "cajón de los recuerdos". Desde entonces ha llovido mucho, han pasado cerca de diez años, y ahora sí se puede hablar de una "avanzadilla" de consolas fortalecida por el ataque.

Las actuales vídeo-consolas, que incorporan una nueva tecnología con micros de 8 y 16 bits, vienen a hacerle la competencia -esta vez en serio- a sus ancestros.

Claro que hay que distinguir y diferenciar prestaciones. Una consola puede rivalizar con un ordenador en el campo -extenso- de los videojuegos y sólo en éste. Sin embargo, un ordenador, además de sus gestiones propias (proceso de datos, textos, ficheros, grafismo, etc), se alimentan también, cómo no, de cantidad de programas de juegos con una alta calidad y capacidad de resolución para estos. Por otra parte habría que destacar el precio de los diskettes, que por lo general suelen ser más baratos y asequibles para la cartera que el de los cartuchos. Aunque los cartuchos tienen la ventaja de ser de carga rápida y más resistentes que los floppys. En fin, todo depende del consumidor y de su idea concreta y particular de utilización.

Lo que sí está muy claro es que una oferta siempre surge por causa de una "demanda" (marketing-connection) y por supuesto de que un alto nivel de público, sin límite de edades, pasa sus mejores ratos de ocio jugando frente a una pantalla.

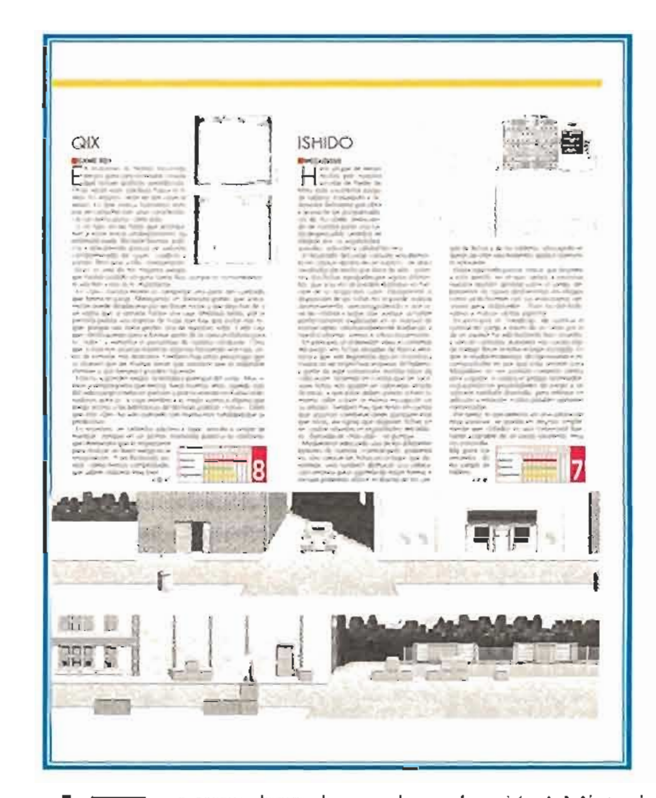
Los videojuegos han llegado a convertirse en el entretenimiento primordial de un gran número de gentes de todas partes, y la "reciclada familia" de consolas llega para ofrecer esa otra atrayente alternativa para jugones adictos y aspirantes.

La posibilidad de algunos modelos de consolas de convertirse en "portátiles", lo que implica poder llevársela a la calle, coche, campo o playa (¡genial!) sin problemas de alimentación (baterías) ni tampoco de tamaño, y con muchas municiones (decenas de cartuchos), demuestra que cada máquina tiene su lugar. Una atractiva cualidad -portable- que difícilmente podrán emular ordenadores de "casa" -no me imagino yo mi Amiga 2000 en el coche, el monitor por un lado, las maletas por otro y la unidad central y el joystick encima de la guantera mezclados con bronceadores, disquetes y cubito-. Incluso echándole imaginación a la cosa... ¿podría jugar durante el trayecto enchufando el sistema al encendedor del vehículo? ¡Guau, qué fuerte!

Lo mejor será dejar mi ordenador en la mesa de mi habitación y localizar una portátil para llevarla conmigo a todos los sitios y así tener la diversión asegurada. Claro, que pensándolo bien, tendré además que adquirir una vídeo-consola de las otras porque ¿qué le diré sino a mí televisor de 27 pulgadas cuando con voz grave y triste me diga:"Hazme un favor, conéctame a una..."?

Rafael Rueda Avila

Busca las diferencias





¡Tenemos duendes en la redacción! Misteriosamente en el número de Julio de vuestra revista favorita, -ésta, por si alguno no sabe a cuál nos referimos-, había una página que perdió el color. ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Por qué? Nadie lo sabe, quizás se nos coló algún gnomo desde la redacción de "Año Cero", -otra revista que se publica también en esta casa y que está dedicada a los fenómenos extraños- o tal vez el calor del verano nos derritió las neuronas. Toda una incógnita.

El hecho es que como somos legales aquí tenéis lo que fue y lo que debería haber sido. Un ejemplo de que nosotros, aunque seamos casi perfectos, cuando decidimos meter la pata la metemos hasta el fondo. ¡Ah! Y no os preocupéis, si encontramos al culpable será desterrado como corresponsal a Siberia, para que los próximos meses nos envíe su trabajo desde aquel "caluroso" lugar. Lo sentimos, no volverá a pasar. ¡Palabra!

El HUMOR de Ventura & Nieto



LA Otra PANTALLA



Resulta que estábamos aquí, jugando con uno de los más recientes lanzamientos de Dro, cuando hemos descubierto que entre las más oscuras y misteriosas profundidades del byte informático había una pantalla que demostraba, sin lugar a dudas, algo que ya es de conocimiento general, que Micromania es la revista que llega a todos los lugares y que leen todo tipo de personas y personajes.

La verdad es que esta pantalla nos la ha mandado un lector anónimo que no ha podido resistir la tentación de retocarla para demostrarnos que somos los mejores. Nosotros, en un acto de constricción, poco habitual y sin que sirva de precedente, vamos a confesar que no lo somos pero que lo intentamos. Y mientras vosotros estáis de vacaciones la redacción está aquí trabajando, surtida de ventiladores y refrescos, dispuesta a acompañaros durante esta canícula para que no perdáis el hilo de todo lo que se prepara para la llegada del Otoño. ¡Qué os lo paséis bien!

¿Sabías que...?

está a punto de comenzar el rodaje de una superproducción de Hollywood cuyo protagonista principal será Mario, el famoso personaje estrella de las consolas Nintendo. El actor que interpretará a nuestro pequeño amigo será, si se llega a un acuerdo, el famoso Danny De Vito, «La Guerra de los Rose», «Tira a mamá del tren», «Los gemelos golpean dos veces»... Por una vez parece que los grandes del cine se han interesado por el mundo del videojuego y no al revés. Las aventuras de Mario, para las que se desconoce aún incluso el título provisional, probablemente se transformen en realidad para el verano del año que viene, que es la fecha prevista para el estreno de la película; así que probablemente no llegue a nuestro país hasta las navidades del 92.
Según vayamos sabiendo algo más os iremos informando.



FORMIDABLE *que, como bien nos habéis demostrado muchos de vosotros, nos hayamos equivocado y España esté al mismo nivel en cantidad y calidad de BBS que el resto de los países de la CEE. De verdad que no sabíamos de la misa la media, y parece que la modemmania se ha asentado profundamente en los ordenadores de los usuarios españoles.*

LAMENTABLE *que mientras que durante estos meses es cuando tengamos más tiempo libre para pasarlo con nuestro ordenador haya algunas compañías que paralicen casi completamente su actividad dejándonos desabastecidos de juegos hasta que pase el buen tiempo.*

¿Qué *Ocurre con el homenajeado «Cadaver» de Mirrorsoft que no acaba de ver la luz en nuestro país?*

¿Cuándo *algunas compañías abandonarán la mala costumbre de sacar una y otra vez el juego que les dió éxito cambiándole únicamente los gráficos y el nombre?*

¿Por qué *en nuestro país las máquinas recreativas salen con tantísimo retraso con respecto a su lanzamiento en el resto de Europa ?*



A POR TODAS.- Con los calores del verano los que hacemos esta revista y su hermana Microhobby hemos formado un equipo de fútbol para enfrentarnos contra quien se atreva. De momento sólo Erbe ha tenido la osadía de machacarnos por unos tanteos que es mejor no mencionar para no avergonzarles. Estamos esperando a que alguien más tenga el suficiente valor para desafiarnos, de momento, y para que quede constancia pensando en la posteridad, aquí tenéis nuestra primera foto oficial. Seguiremos entrenando.



SWIV
Elige entre un Helicóptero y un Jeep blindado y prepárate para entrar en territorio enemigo como equipo de asalto SWIV (SPECIAL WEAPONS INTERDICTION VEHICLES).
C-64, AMSTRAD, SPECTRUM, MSX, ATARI y AMIGA
PRINCE OF PERSIA
Arrestado por orden de Jaffar, eres arrojado a las mazmorras del Sultán; Jaffar es libre de plantear un ultimátum a la princesa: casarse con él o morir. Sólo tiene una hora para decidir.
AMSTRAD, PC, AMIGA y ATARI
PICK'N PILE
Una multitud de bolas de colores caen desde el cielo. Hazlas desaparecer construyendo columnas de bolas idénticas. ¡Pero cuidado, tu tiempo está contado!.
C-64, AMSTRAD, SPECTRUM, PC, AMIGA y ATARI
MEGA BOX
SKULL & CROSSBONES
Es hora de demostrar tu hombría en una sangrienta batalla a muerte con el Brujo Diabólico y sus hombres. Carga el Jolly Roger y parte hacia extrañas y exóticas tierras con tus viejos camaradas Red Dog y One Eye.
C-64, AMSTRAD, SPECTRUM, PC, AMIGA y ATARI
BUDOKAN
Recorre el camino del guerrero. El más real, fluido y detallado de cuantos programas se diseñaron en artes marciales.
C-64, AMSTRAD, SPECTRUM, MSX, PC y AMIGA
MEGABOX
Los éxitos de DINAMIC no cabían en una caja, hemos tenido que hacer MEGABOX: NAVY MOVES, AFTER THE WAR, AMC, SATAN, NARCOPOLICE.
C-64, AMSTRAD, SPECTRUM, MSX, PC, ATARI y AMIGA
IRON LORD
A partir de un mapa principal, el protagonista, un joven caballero, puede elegir entre siete destinos diferentes. En todos ellos encontrará pruebas donde demostrar su destreza y ganar la fama y fortuna necesarias para reunir un ejército.
C-64, AMSTRAD, SPECTRUM, PC, AMIGA y ATARI
LEMMINGS
Hasta 100 maravillosamente atractivos Lemmings pasarán por tu pantalla llena de peligros. Tienes que dar a cada Lemming la aptitud adecuada en el momento adecuado para que lleguen a su casa a salvo.
PC, AMIGA y ATARI
ACCOLADE In Action
IN ACTION
Pack de cuatro estupendos juegos de deportes, desde el fútbol americano hasta las carreras de fórmula uno, pasando por el verdadero baloncesta americano.
Contiene: 4 Th & INCHES, FAST BREAK, GRAND PRIX CIRCUIT, BLUE ANGELS.
PC y AMIGA
ELECTRONIC ARTS
DOMARK
UBI SOFT
ACCOLADE
STORM
Broderbund
DRO SOFT
Moratín 52, 4º drcha. - 28014 Madrid. - Telf (91) 450 89 64

VIDEO CONSOLAS

UN HOMBRE Y UN LATIGO

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

SEGA MASTER SYSTEM

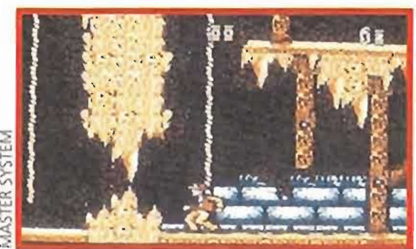
A los aventureros como Indy se les nota la madera de héroes desde jovencitos. En las dos primeras fases de «Indiana Jones and The Last Crusade», –la versión arcade del juego que parte del original creado para ordenadores domésticos–, nuestro amigo lo demuestra, cuando recupera la Cruz de Coronado y escapa sobre el techo de un tren de circo con sólo trece añitos. Por supuesto, al igual que en la película, nuestro protagonista crece y se hace un experto en el manejo del látigo para lanzarse a aventuras algo más serias en los otros niveles del juego. Tan serias como rescatar a su padre de las garras de sus eternos enemigos: los soldados del Tercer Reich.



Seis fases repletas de acción



«Indiana Jones and The last Crusade» es, en cartucho para la Master System, virtualmente idéntico al juego de ordenador. Desde las pantallas de presentación hasta el final esta versión parece sacada de un Amiga o un Atari. Sin duda, esta es una de las cosas que más llama la atención, ya que aunque esta consola posee un procesador de ocho bits el resultado se aproxima mucho más a las versiones de dieciséis que a sus inmediatas inferiores.



En este cartucho están encerradas seis fases de puro arcade que siguen fielmente el argumento de la película. La primera transcurre en las cuevas donde el joven Indy debe recuperar la Cruz de Coronado. La segunda coloca a nuestro amigo sobre el techo de un tren ocupado por unos viajeros muy especiales: los animales procedentes de un circo; saltando entre vagón y vagón deberá evitar caer al suelo. En el tercer nivel, un Indiana algo más crecidito, busca en las catacumbas bajo la biblioteca de Venecia la tumba de uno de los guardianes del Grial, en cuyo escudo están inscritas instrucciones precisas para encontrar la valiosa reliquia. Los nazis entran en acción en la cuarta fase donde las cosas se complican e Indiana deberá rescatar a su padre, prisionero en el castillo Brunwald; como no puede llamar a la puerta y preguntar por su progenitor tendrá que escalar a pelo las murallas, evitando que sus enemigos le descubran en una arriesgada escena. La quinta fase transcurre en un dirigible donde hay que hallar el diario del Grial y escapar en un avión. Todo esto para que el anciano Dr. Jones termine herido de muerte en el suelo de un viejo templo en Iskenderun y su única oportunidad de sobrevivir dependa de que su hijo llegue a tiempo hasta el objeto de su búsqueda.

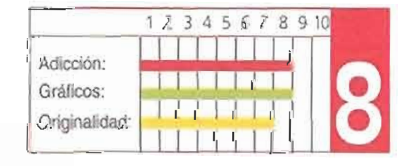
Más sencillo y adictivo

U.S. Gold, en este primer acercamiento al mundo de las consolas, se ha apiadado de nosotros y, aunque las otras versiones del juego eran terriblemente difíciles, en esta ocasión ha hecho que la aventura, al menos en un principio, sea considerablemente más fácil de resolver. Esto ha redundado en un aumento de la adicción, porque mientras que antes era prácticamente imposible, sin mucha práctica, pasar de la primera fase ahora no resulta nada complicado superarla y... terminar perdiendo todas las vidas que nos queden en la segunda.

Bromas aparte, «Indiana Jones and The Last Crusade» es uno de los mejores cartuchos que hemos visto últimamente para Sega Master System. Al igual que en «Gauntlet», –otro juego que ha sufrido el mismo proceso que éste–, la versión para consola de las más recientes aventuras de Indiana Jones ha ganado muchos puntos con la transformación.

Buenos gráficos, buen sonido, superior nivel de adicción y una elevada dosis de jugabilidad son las características de un juego que demuestra que U.S. Gold sabe hacerlo tan bien en el mundo de las consolas como en el de los ordenadores, donde cuenta con más experiencia. A la Master System le hacían falta juegos así.

J.G.V.



CONSEJOS y TRUCOS

■ ***En la primera fase ten mucho cuidado al saltar de una cuerda a otra porque si te golpeas contra el techo caerás irremediablemente al abismo.***

■ ***Los enemigos se repiten en varias fases, con una peculiaridad, mientras que en las primeras sólo te quitan algo de energía, después perderás casi toda tu vida con un único contacto, así que no te confíes.***

■ ***Cuando te encuentres con un lanzador de puñales intenta averiguar, por ejemplo contando mentalmente, cada cuanto tiempo arroja su arma. En ciertos casos sigue una misma pauta y puede ser esencial conocerla para aprovechar al máximo el limitado tiempo del que dispondrás.***

Y SOPLARE, Y SOPLARE...

BUBBLE GHOST

GAME BOY

Seguramente muchos de vosotros recordaréis este divertido y original arcade que Infogrames realizó para nuestros ordenadores hace meses. Su protagonista era un simpático fantasmita a cuyo cargo quedaba la delicada misión de conducir una burbuja a lo largo de 35 habitaciones plagadas de los más insospechados peligros, y todo ello teniendo en cuenta que la única forma de moverla consistía en empujarla mediante sus soplidos.

La endeble naturaleza de la burbuja hace que cualquier inesperado contacto contra las paredes o los objetos que decoran cada habitación, sea causante de su destrucción, lo cual equivaldrá también a que nosotros perdamos una de nuestras vidas.

Podemos soplar en ocho direcciones, lo cual nos permitirá que poco a poco, y siempre con un cuidado extremo, desplacemos la burbuja en la dirección que deseemos. Deberemos evitar, y en algunos casos desactivar, las trampas que nos acechan en nuestro camino. Por ejemplo las velas pueden ser apagadas de un decidido soplido, e igualmente por ejemplo los ventiladores se pueden desconectar soplando al interruptor que los controla.

Disponemos de todo el tiempo del mundo para pasar cada pantalla, pero si somos lo suficientemente rápidos obtendremos bonus en recompensa a nuestra habilidad y presteza.

«Bubble Ghost» es un arcade de desarrollo tan sencillo como divertido, bien realizado, adictivo, y al que sólo se le puede reprochar que conste de un número tal vez insuficiente de pantallas, por lo que los jugadores más hábiles conseguirán terminárselo en un breve plazo de tiempo.

J.G.V.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
6

KARATE A GO-GO

NINJA BOY

GAME BOY

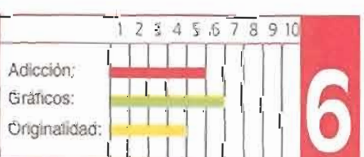
Acaba de aparecer un nuevo arcade para Game Boy protagonizado por un gracioso muñequito que debe pelear contra cientos de enemigos para rescatar a su amada, raptada por un perverso y malévolo personaje. Su nombre es «Ninja Boy» y vamos a hablaros de él.

Todo el mundo era feliz en el Mundo Ninja hasta que aparecieron los miembros del Yoma Force y Dragon Shogun. Estos dos poderosos clanes se apoderaron de todas las armas de la nación y sometieron a la esclavitud a sus habitantes. Además, no contentos con esto, secuestraron a la princesa Ling-Ling, la novia de nuestro protagonista.

Este es un joven entrenado en las más secretas artes marciales que ha decidido que las cosas ya han pasado de castaño oscuro y ha emprendido el camino hacia los dominios de los raptores. La ruta está infestada de miembros de las dos sectas dispuestos a destruirle, pero con tu ayuda puede que consiga su objetivo.

«Ninja Boy» es un juego simplón, que no fácil, y que, aunque no se le puede reprochar nada a nivel técnico, no cuenta con ningún detalle que le haga especialmente interesante frente a los cientos de arcades similares que continuamente aparecen en el mercado. Así que ya sabéis, no está mal, pero le falta "gancho", quizás si fuese algo más adictivo... interesante para los incondicionales del arcade clásico.

J.G.V.





LO ULTIMO DE ULTIMATE

SOLAR JETMAN

NINTENDO

Nos preguntábamos qué había sido de los programadores de una de las casas más legendarias de software, Ultimate, cuando cuál no sería nuestra sorpresa al ver, nada más conectar este juego de Nintendo, el logotipo que tantas y tantas horas de diversión nos proporcionó hace algunos años. Y es que resulta que Rare y Ultimate son una misma cosa; así les ha salido este juegazo...

Si rebuscáis en los cajones donde tenéis almacenados los juegos antiguos hallaréis uno llamado «Lunar Jetman». ¿Recordáis las aventuras de un gracioso astronauta que nos divirtió en uno de los mejores arcades que hayan aparecido en el mercado? Pues nuestro viejo amigo ha sido ascendido a «Solar Jetman» y tiene en sus manos una de las tareas más difíciles y arriesgadas de la galaxia.

La historia paso a paso

La mejor nave del universo era la "Golden Warship", y decimos era, porque hace un par de días fue secuestrada por unos piratas y desarmada pieza a pieza para esconderla mejor. El rescate que los delincuentes han pedido supera lo que puede pagar la Federación así que no te va a quedar más remedio que recorrer todos los planetas conocidos para recuperar los trozos de la nave espacial ocultos por los malvados aliens. Luego tendrás que ensamblarla y devolverla a sus legítimos dueños.

Una mezcla explosiva

Pocos cartuchos de consola habíamos visto con la calidad de éste. Mezcla entre el original «Lunar Jetman» y el clásico «Cyberun», Rare ha conseguido un original cartucho que engancha desde el momento en que aparece la primera imagen en la televisión.

En las pantallas iniciales de presentación veremos como la nave de nuestro héroe aterriza en el planeta donde empezará la búsqueda. Nada más "planetizar" podremos controlar una pequeña lanzadera con la que deberemos introducirnos en las cavernas que minan el subsuelo de cada mundo.

Allí, deberemos luchar contra infinidad de criaturas que surgen de todos los lados y mirar en los recovecos del laberinto hasta hallar alguna de las piezas de la "Golden Warship". Entonces tendremos que remolcarla hasta la nave nodriza para así poder pasar de nivel y continuar con la misión.

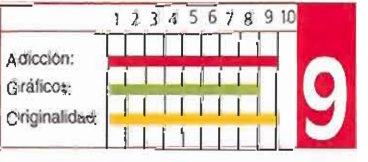
En «Solar Jetman» no es problema el número de vidas: un disparo y la lanzadera desaparecerá dejando en su lugar a nuestro héroe embutido en un traje espacial y provisto de un jet-pac con el que deberá regresar hasta su base para recoger otra lanzadera y proseguir su arriesgada tarea. Si por el camino de vuelta es destruido será cuando deberéis empezar a preocuparos, porque entonces sí perderéis una de vuestras escasas y limitadas vidas.

Puriquito Ultimate

Todo, desde los gráficos hasta la música, pasando por las pantallas, los menús o el movimiento... recuerda a Ultimate. Y eso es especialmente bueno ya que implica que posee una altísima calidad e incluso se rumorea que los programadores de ésta inolvidable compañía inglesa fueron quienes descubrieron el verdadero significado de las palabras "adicción" y "jugabilidad", lo cuál no es poco.

«Solar Jetman» está a años luz de la mayor parte de los cartuchos de Nintendo. Posee todas las virtudes posibles y casi ninguno de los defectos. Bueno, quizás sí os podamos reconocer que es algo dificilillo al principio hacerse con el control del protagonista de este juego pero, ¿qué es eso para unos expertos como vosotros? En una palabra: imprescindible.

J.G.V.



CONSEJOS y TRUCOS

Cuando tu lanzadera sea destruida procura, mientras vuelves a la nave nodriza, acabar con todos los cañones ocultos en las paredes de las cavernas. No volverán a aparecer.

Piensa que cada planeta tiene una determinada gravedad y que la inercia hará que tu sofisticada nave sea más difícil de controlar en unos que en otros, así que no aceleres nada más salir de tu base sin pensar con qué vas a frenar.

No estaría de más que prepararas lápiz y papel cuando comiences la aventura para hacerte un esquema de cada planeta, te será muy útil sobre todo en los niveles superiores.

VENGANZA GALACTICA

ARROW FLASH

MEGADRIVE

Siglo XXIII. El poderoso sindicato del crimen Zorgon V controla casi todo el universo conocido. Sólo hay un hombre capaz de acabar con su dominación: el doctor Schwinn. Este científico ha construido una nave espacial de combate capaz de infiltrarse en las defensas de la base de Zorgon V y destruir de una vez por todas la organización que está llevando al universo al caos.

Schwinn está dispuesto a todo para vengar la muerte de su esposa, asesinada hace un año por Zorgon V. El gran momento ha llegado, el piloto se coloca el casco y la esclusa del «Arrow Flash», el nombre del navío de combate, se cierra. Todas las luces están verdes, el tiempo se acaba para los asesinos.

«Arrow Flash» es un entretenido arcade en el más puro estilo «Nemesis», un cartucho netamente japonés que no puede ocultar su procedencia. Comenzando por sus gráficos en las imágenes de presentación, –dibujos similares a los de todas las series de televisión–, y terminando por los propios sprites del juego, todo en este masacramarcianos respira el más puro ambiente oriental. ¿Es ésta una buena señal? Pues únicamente en parte.



MEGADRIVE



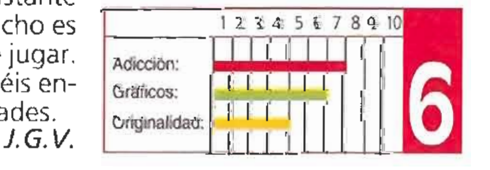
MEGADRIVE

En el aspecto positivo podemos destacar que «Arrow Flash» es tremendamente adictivo ya que su nivel de dificultad ha sido ajustado perfectamente y la jugabilidad se ha beneficiado con ello. En el aspecto negativo debemos hablar de una gran falta de originalidad, porque, aunque maquillado con un argumento interesante, «Arrow Flash» no deja de limitarse a ser un matamarcianos como ya hemos visto miles.

El cartucho está dividido en cinco niveles con diferentes gráficos, cada una de ellos, a su vez, tiene dos partes separadas entre sí por el típico guardián de final de fase. Nuestra nave posee un armamento muy sofisticado: bombas atómicas, rayos láser, misiles de neutrones... artilugios de destrucción que podremos ir renovando por el camino si destruimos las lanzaderas que guardan las municiones. En ellas encontraremos, si la suerte nos es favorable, también alguna que otra vidilla extra, muy necesaria para poder avanzar en la masacre. Los enemigos son numerosos, aunque en ningún momento se convierten en excesivos, y además no son bastante muy complicados de eliminar al principio.

Con «Arrow Flash» pasaréis un rato divertido si lo único que deseáis es matar todo lo que se ponga a tiro. Tal vez muchos de vosotros penséis que ya es bastante y lo cierto es que este cartucho es divertido, adictivo y fácil de jugar. En cualquier caso, no esperéis encontrar demasiadas novedades.

J.G.V.



LA AMENAZA DE LAS MAQUINAS

CRACKDOWN

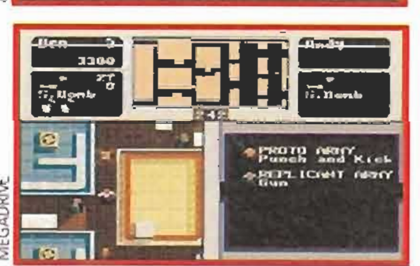
MEGADRIVE

Con un cierto retraso llega hasta nosotros la enésima versión de una sensacional máquina recreativa que tuvo un enorme éxito hace algo más de un año; una aventura de esas que tienen muchos niveles y que parece que nunca se acaban. «Crackdown», el juego de laberintos más emocionante de los últimos tiempos, ya está disponible para nuestra Megadrive.

Cójase un científico loco, dos agentes secretos y una ciudad dominada por robots. Mézclese bien, añádasele unos buenos gráficos, un puñado de adicción y el resultado tendrá nombre propio: «Crackdown».



MEGADRIVE



MEGADRIVE

La misión a realizar en este cartucho para uno o dos jugadores es destruir el complejo industrial creado por el Dr. K, uno de esos estudiosos de gran habilidad y poco seso, que está dispuesto a acabar con la vida humana para sustituirnos por robots a su servicio. Lógicamente, el modo de terminar para siempre con la amenaza es colocar estratégicamente en su laboratorio subterráneo una serie de potentes bombas que irán destruyendo las instalaciones piso por piso.

Comienza la aventura

El juego permite una visión aérea de las zonas que recorre nuestro o nuestros protagonistas, porque ya hemos dicho que «Crackdown» permite el juego simultáneo de dos personas, dividiéndose la pantalla en dos zonas independientes en la que cada uno de los personajes se mueve con total libertad. Por todo el mapeado encontraremos una serie de cajas metálicas, además de muchos enemigos, que nos proporcionarán munición extra para las armas.

No os preocupéis por hallar el lugar donde debéis situar las bombas de tiempo porque están marcados por unas enormes cruces rojas sobre las que únicamente debemos pasar para dejar dispuesta la explosión. Nuestro mayor problema será encontrar la salida en el laberinto de salas y pasillos que forman las instalaciones porque si no no podremos escapar antes de la detonación de los artefactos, convirtiéndonos en fosfatina junto a los secuaces del malvado profesor.

«Crackdown» es un arcade sencillo, sin demasiada dificultad y bastante bien realizado, sin llegar a extremos. Llama la atención por su cuidada presentación y su similitud con la máquina original, aunque, claro está, debido al tamaño de la pantalla los gráficos son bastante más pequeños pero, eso sí, de gran calidad.

En lo referente a la adicción, «Crackdown» es, como casi todos los cartuchos de Sega, un modelo de entretenimiento. Medida cuidadosamente, esta característica, esencial de todo arcade que se precie, es la principal virtud de un cartucho, por lo demás no excesivamente innovador.

Un buen arcade

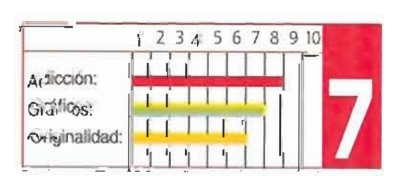
Lo dicho, un buen juego que va a hacer las delicias de todos los que ya en su día nos quedamos encantados con la recreativa y que habíamos lamentado lo que había perdido el programa en la conversión para los ordenadores domésticos. Menos mal que está aquí la Megadrive para convertir vuestra habitación en un salón de juego.

«Crackdown» demuestra que se pueden hacer grandes juegos con argumentos sencillos, sólo hay que tener estilo y hacer bien las cosas. Saber mezclar los ingredientes de la forma adecuada para conseguir un cóctel que nos haga disfrutar y destrozar el joystick es una cualidad que muy pocas compañías consiguen, y Sega es una de ellas.

J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

- ***Resguárdate en las esquinas, no avances a campo abierto hasta estar seguro que tienes el camino libre.***
- ***No pierdas de vista el plano de la fase es un estupendo recurso para no despistarse y visitar varias veces el mismo lugar.***
- ***Procura no dejarte ningún cofre por abrir por el camino, las armas que hay en su interior van a ser muy necesarias.***





MAIL soft

VENTA POR CORREO



HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 527 39 34
539 04 75 / 539 34 24
FAX: 467 59 54

TODO ESTO LO PUEDES COMPRAR POR TELÉFONO O EN LAS TIENDAS MAIL

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

STOP NO COMPRES UN ORDENADOR SIN ANTES HABER LEIDO ESTA PÁGINA **STOP**

AMIGA 500



69.900 ptas.

TE REGALAMOS:

PACK CREACION Y FANTASIA
- Deluxe Paint
- Deluxe Music
- Deluxe Video
- Budokan
- AMC
- After the War

1 AMPLIACIÓN A 1 MEGA

Y 100 PROGRAMAS MÁS

NO TE CONFORMES CON MENOS

Si compras tu Amiga con monitor color además te regalamos el convertidor TV **119.900 ptas.** y recuerda en 24 h. puede ser tuyo. Llámanos.

AMIGA 2000

MAIL soft TE REGALA ESTA IMPRESORA AL COMPRAR TU AMIGA 2000



VALORADA EN 49.900

COMMODORE MPS 1270 INKJET



Y ADEMÁS TE REGALAMOS EL PACK CREACIÓN FANTASÍA Y 100 PROGRAMAS MÁS

POR SÓLO

139.900 pts.

SI NOS COMPRAS TU A-2000 CON MONITOR COLOR TAMBIÉN TE REGALAMOS EL CONVERTIDOR TV - 187.900

AMIGA 2000 MULTIMEDIA
CONSULTANOS. ES UNA OFERTA INCREIBLE



SERVICIO TÉCNICO
Commodore
Tel. (91) 527 39 34
Tel. (91) 539 04 75

PARA TODA ESPAÑA

ESPECIALISTAS EN AMIGA
REPARAMOS PARA TODA ESPAÑA
TRES MESES GARANTÍA
PORTES GRATIS



ATARI 520 STE

sólo 64.900 ptas.

Y 50 PROGRAMAS GRATIS

- + Satan
- + Lorna
- + París Dakar
- + Sherman M4 + Music Marker II
- + Omnicron Basic
- + Hyper Pain II

ATARI 1040 STE - **77.900**
MONITOR MONOCROMO - **18.900**
MONITOR COLOR - **49.900**
OFERTA LIMITADA:
ATARI 1040 STFM - 59.900

ATARI LYNX - 17.900 ptas.



4096 Colores

Adaptador Mechero	3200	Rampage	3900
Bolsa Pouch	2395	Road Blaster	3900
Chip Challenger	3900	Robot Squad	3900
Electro Cop	3900	Rygar	3900
Gates of Zendocom	3900	Shangai	3900
Gauntlet III	3900	Slime World	3900
Klaxx	3900	Visor Solar	795
Pac Man	3900	Xenophobe	3900
Paper Boy	3900	7 Arlock Mercenary	3900

GAME BOY 14900

NUEVO PRECIO



Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas

LA CONSOLA PORTATIL CON MÁS JUEGOS

Amazing Penguin	3900	Ninja Boy	3900
Batman	4400	Ninja Turtles	4400
Beach Volley	3900	Pacman	4400
Bubble Bobble	3900	Paper Boy	3900
Bugs Bunny	3900	Penguin Wars	3900
Castlevania	3900	Pinball 66	3900
Chase H.Q.	4400	Pipe Dream	3900
Chessmaster	4400	Qix	3900
Double Dragon	4400	Robocop	4400
Dr. Mario	3900	Skate Or Die	3900
Dragon's Lair	4400	Snoopy	3900
Duck Tales	3900	Spiderman	3900
F1 Racer	4400	Super Mario	3900
Fist of the N. Star	3900	Tennis	3900
Fútbol	4400	Turtles (Foot Clan)	3900
Gargoyle's	3900	World Bowling	3900
Ghostbusters II	4400		
Golf	3900		
Gremlins II	4400		
In Your Face (Basket)	3900		
Hook	3900		
Kung Fu Boy	3900		
Kung Fu Master	3900		
Motocross Maniacs	3900		
NBA All Star	3900		
Nemesis	3900		

COMPLEMENTOS

Altavoces + Amplificador	2100
Iluminación Nuby	2100
Lupa Nuby	1700
Lyght Boy con lupa	3900
Bolsa cartuchos Nuby	1695
Estuche Nuby	2100
Alleway (Arkanoid)	3900

YA DISPONIBLE

GAME BOY

WRESTLIN - 4400

GAME GEAR

NUEVO PRECIO



CON EL JUEGO COLUMNS

19.900

CONVERTIBLE EN TV

SEGA CARTUCHOS GAME GEAR

Dragon Crystal	5190
G-Lock	5190
Mickey Mouse	5190
Psychic World	4590
Revenge of Dragon	5190
Super Monaco Gran Prix	5190
Wonder Boy	4590
Shinobi	5190

COMPLEMENTOS AMIGA

Action Replay II	13.500
Alfombrilla ratón	995
Ampliación 1/2 MB 8 MB Externa	24.900
Ampliación 2MB A-2000 Amp. 8MB	38.900
Ampliación 512K Ampliable a 2MB	17.900
Ampliación memoria 512K	7.900
Animation Studio Disney	16.500
Cable Euroconector	2.500
Convertidor TV para monitor	12.500
Disco duro 40Mb XP A-500 8Mb-512K	94.900
Digi View Gold 4.0	23.900
Disquetera 3 1/2 externa	15.900
Disquetera 3 1/2 interna A2000	12.900
GST40 Genlock	49.900
Midi	9.900
Modem externo 2400b	18.900
Modulador A-520	6.500
Perfect Sound (Digitalizador)	14.900
Ratón de alta resolución	3.900
Ratón óptico «sin bola»	7.900
Tarjeta AT A-500	39.900
Tarjeta XT A-2000+U.DIS. 5 1/4	49.900

Impresoras

STAR LC 200 Color - 47.900 Ptas.



STAR LC 20 B/N - 37.900 ptas.
CARTUCHO TINTA - 1.200 ptas.
CARTUCHO TINTA COLOR-2.800 ptas.
Cables incluidos
SAR LC 200 24 AGUJAS - 57.900 ptas.
STAR LC 200 24 AGUJAS color 67.900 ptas.

COMPATIBLES PC

TE OFRECEMOS UNA BUENA MARCA AL MEJOR PRECIO

Commodore



TODOS LOS EQUIPOS INCLUYEN UN PACK DE SOFTWARE TUTORIAL DE:

WORLD PERFECT
LOTUS 1,2,3
SBASE III
OPEN ACCESS

ADEMÁS CON LOS MODELOS PC20 y AT286 REGALAMOS UNA IMPRESORA COMMODORE MPS 1270 INK SET

PC 10 1 FLOPPY VGA MONOCROMO	79.900
PC 10 1 FLOPPY VGA COLOR	119.900
PC 20 1 FLOPPY 20 MB VGA MONOCROMO + IMPRESORA	149.900
PC 20 1 FLOPPY 20 MB VGA COLOR + IMPRESORA	189.900
PC 20 MULTISYNC COLOR + IMPRESORA	199.900
AT DT 286 VGA MONOCROMO 40 MB + IMPRESORA	179.900
AT DT 286 VGA COLOR 40 MB + IMPRESORA	219.900
AT DT 286 VGA MULTISYNC 40 MB + IMPRESORA	229.900

MEGA DRIVE



+ALTERED BEAST+CONTROL PAD

29.900

VERSIÓN OFICIAL ESPAÑOLA

PERIFÉRICOS

Convertidor para cartuchos SEGA 8 bit	6.490
Cable vídeo monitor	1.499
Power PAD	2.599
Arcade Power Stick	7.900
Euroconector	3.500
Joystick ADS	3500

CARTUCHOS MEGADRIVE

Afterburner II	6990	Klaxx	5990
Alex Kid in E.C.	5990	Lakers V. Celtics	6990
Arnold Palmer Gold	6990	Last Battle	6990
Arrow Flash	6990	Mikey Mouse	8490
Atomic Robokid	6990	Moon Walker	7990
B. Douglas Boxing	6990	Mystic Defender	6990
Baseball	6990	Pack Rilleyr Basketball	5990
Battle Squadron	8490	Pga Golf	8490
Battle Tank	8490	Phantasy Star II	8490
Bimini Run	6990	Phelios	4490
Budokan	8490	Populous	8490
Columns	5490	Rambo III	5990
Crack Down	6990	Rastan Saga II	6990
Cyberball	6990	Revenge of Shinobi	6990
Dick Tracy	6990	Shadow Dancer	6990
Dynamite Duke	6990	Space Harrier II	6990
E. Swat	6990	Spacer Invader 91	6490
Fatal Labyrinth	6490	Strider	8490
Final Zone	5990	Super Hang On	6990
Fire Shark	6990	Super League Baseball	6990
Flicky	4490	Super League Basketball	6990
Forgotten World	6990	Super Monaco G.P.	6990
Gain Ground	6990	Super Thunderblade	6990
Ghostbuster	6990	Super Volleyball	5490
Ghouls'n'ghosts	8490	Sword of Sodan	8490
Golden Axe	6990	Sword of Vermillion	8490
Granada	6490	Target Earth	6990
Hard Driving	6990	Thunderforce II	6990
Hellfire	6490	Thunderforce III	6990
Herzog Zwei	6990	Trampoline Terror	5990
Insector X	5990	Truxton	6990
Ishido	5990	Twin Hawk	6990
James Pond	8490	Wonderboy III	6990
John Madden Football	6490	World Cup Italia 90	5990
Juction	6490	Zany Golf	8490
		Zoom	5990

Master System II

+ALEX KIDD+CONTROL PAD
+SUBCRIPCION REVISTA DISNEY



PERIFÉRICOS

Contro PAD	1590
Rapid Fire Unit	1590
Pistola	5990
Control Stick	2590
Pistola + 3 juegos	10490
Joystick Konix	2800
Joystick Zero Zero	2950
Joystick Sg Fighter	3900

CARTUCHOS SEGA

Ace of Ace	5990	Imposible Mission	6990
Action Fighter	1990	Indiana Jones	6990
Aerial Assault	5590	Joe Montana Football	5990
After Burner	5990	Jungle Fighter	5990
Alex Kid in Shinobi	5590	Maze Hunter	3490
Alex Kidd	4990	Mickey Mouse	5990
Alex Kidd-High Tech	4990	Moonwalker	5990
Alien Syndrome	3900	My Hero	1990
Altered Beast	5590	Operation Wolf	5590
American Pro-Football	4990	Out Run	5590
Assault City	5590	Paper Boy	6990
Aztec Adventure	1990	Parlour Games	3490
D. Douglas Boxing	5990	Pro Wrestling	4990
Basketball Nightmare	5590	Psychic World	5990
Battle out Run	5590	Psycho Fox	5590
Bomber Raid	5590	Quartet	3490
California Games	5590	R-Type	5990
Captain Silver	5590	R.C. Gran Prix	5990
Carmen San Diego	3900	Rambo III	5590
Casino Games	5590	Rampage	5590
Chase HQ.	5590	Rastan	5590
Chopflilter	4990	Rescue Mission	1990
Cloud Master	5590	Scramble Spirit	5590
Columns	4990	Secret Command	1990
Cyber Shinobi	5990	Shanghai	4990
Dead Angle	5590	Shinobi	5590
Dick Tracy	5990	Slap Shot	5590
Double Dragon	5590	Space Harrier	4990
Double Hawk	5590	Spellcaster	5990
Dynamite Duke	5990	Spy Us Spy	3490
Dynamite Dux	5590	Strider	5990
E-Swat	5990	Submarine Attack	5990
Enduro Racer	1990	Summer Games	4990
Fantasy Zone	1990	Super Monaco G.P.	5590
Fire and Forget II	6990	Super Tennis	1990
Forgotten Worlds	5990	Teddy Boy	1990
Gain Ground	5990	The Ninja	1990
Galaxy Force	5990	Thunderblade	5590
Gaunlet	6990	Transbot	1990
Ghostbusters	4990	Vigilante	5590
Ghosthouse	3490	Wonderboy	4990
Ghouls and Ghosts	5990	Wonderboy III	5590
Global Defense	1990	Wonderboy in Monster	4490
Golden Axe	5990	World Games	5590
Golf Mania	6590	World Gran Prix	1990
Govellius	3900	World Soccer	4990
Great Basketball	3900	Zillion	3900
Great Voleyball	3900	Zillion II	3900

CONSIGUE UNA CAMISETA SEGA AL COMPRAR CUALQUIER PRODUCTO SEGA POR CORREO

TODOS LOS MESES
RENOVAMOS LOS LISTADOS,
BUSCAMOS LAS ULTIMAS
NOVEDADES Y LAS MEJORES
OFERTAS. SOLO PARA TI.
¡NO TE PIERDAS ESTA PAGINA!
ESTAMOS TODOS LOS MESES

PRECIOS IVA INCLUIDO

VEN A LAS TIENDAS MAIL SOFT



P.º Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel. 527 82 25

Montera 32, 2.º
28013 MADRID
Tel. 522 49 79



VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10.30 A 20.30
SÁBADOS DE 10.30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 527 39 34 *
539 04 75 / 539 34 24
FAX: 467 59 54

SUPER NOVEDADES – PROXIMOS LANZAMIENTOS

GARANTÍA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS

TITULO	SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX	AMSTRAD DISCO +3	PC 5¼ PC 3½	AMIGA ATARI
Armourgeddeon							3900
Atomic Robokit	1200	1200			2250		
Awsome							5000
Bat					2250	2500	2500
Battle Command	1200					2750	
Blue Max						3900	3900
Booly		1200			2250		2500
Brat							2750
Budokan	1500	1500	1500	1500	2250	2500	2500
Builderland		1200			2250		2500
Celica GT4	1200	1200	1200		2250		2250
Chip Challenger	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Crime Don't Pay						2950	2950
Das Boot						3900	3900
Days of Thunder	1300		1300			2500	2500
Disc						2500	2500
Dragons of Flame	1900	1900	1900		2850	3990	3990
Exitos PC						3900	
Exterminator	1200	1200	1200		2450	3150	3150
Extreme	1850	1850	1850		2650		
Flood							3900
Genghis Khan	1300	1300		1300	2250	2500	
Hammer Boy	1500	1500	1500	1500	2250	2500	2500
Hard Drivin' 2	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Hill Street						3995	3995
Hydra	1300	1300	1300		2250		2500
Iron Lord	1300					3900	3900
Jack Nicklaus II						5000	5000
Judge Dreed	1200	1200	1200		2250	2250	2250
La Corona Mágica	1200	1200			2250	2250	2250
La Historia Interminable	1200	1200	1200		2450	3150	3150
La Pulga 2	1200	1200		1200	2250	2850	
Lemmings						3900	3900
Logical			1200			2250	2250
Loopz	1200	1200	1200		2450	2850	2850
Megaphoenix	1300	1300		1300	2250	2500	2500
Mercs	1200	1200	1200		2250		2250
Metal Mutant						2500	2500
Mystical	1200	1200		1200	2250	2250	2250
Nam						2250	2250
Navy Seals	1200						2250
Ninja Rabbits			1200			2450	2450
Octubre Rojo	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Pack in Action						5000	5000
Pack Megabox	1750	1750	1750	1750	2500	3900	2500
Predator II	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Prehistorik						2500	2500
Regreso al Futuro III	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Serie Oro vo. I						2500	2500
Serie Oro vol. II						2500	2500
Serie Oro vol. III		1295			2500	2500	2500
Serie Oro vol. IV		1295			2500	2500	2500
Shadow Dancer	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Skull & Crossbones	1300	1300	1300		2250		2500
Speedball II							2250
Star Control	1500	1500	1500		2250	2500	2500
Stratego						2500	
SWIV	1300		1300	1300	2250		2250
T.N.T.	1500	1500	1500		2250		2500
The final Conflict W. game						· 2850	2850
Toki	1200						2250
Tour 91	1200	1200		1200	2250		2850
Turrican 2	1200	1200	1200		2250		2250
W.C. Squash	1200	1200	1200		2450	3150	3150
Whart of Demons						6995	
Zona 0	1200	1200		1200	2250	2850	

También tenemos

LIBROS DE PISTAS

Indy	1200
Maniac Mansion	1200
Loom	1200
Monkey Island	1200
Drakkhen	1200

Varios

Cable cassette Amstrad	1200
Cassette Commodore 64	6500
Convertidor TV Amstrad	21900
Copiador Audio C-64	2900
Copiador Audio C-64 con fuente	3990
Disco limpiador 3 ½	995
Disco limpiador 5 ¼	995
Interface Kempston (SP)	2475
Modulador TV Amstrad	9500
Ram Jet + 2A	11500
Ram Jet + 3	11500
Ram Jet ZX	11000
Reset para pokear C-64	1500

JOYSTICKS

TELEMACH 200	6900
TELEMACH MADERA	8900
Jetfighter	3300
Konix	2500
Konix autofire	2750
Navigator	3500
PC Zero Zero + Tar.	6500
PC Zero Zero Winner	2800
Phasor One	2800
Pro 5000	2800
Quickjoy III	2250
Stick ball	995
Topstar	5250
Zero Zero	1900
Zero Zero ADS	3500
Zero Zero Junior	1200
Zero Zero Winners	2595

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC5¼ PC3½	AMIG. ATARI
Ancient Art of war	3900	3900
Batalla de Inglaterra	5590	5590
Carmen Sandiego		5990
Crime Wave	3990	3990
Dragons Breath	4490	4490
F-29 Retaliator	3990	3990
Genghis Khan	5990	4990
Indiana Adv. Castellano	5490	5490
Loom	3990	3990
M1 Tak Platoon	6990	6990
Maniac Mansion	3990	3990
Mig 29 Fulcrum	3990	3990
Midwinter	5490	5490
Murder	3990	3990
Operation Stealth	3990	3990
Power Monger		3900
Secret Of Monkey Island	5990	5990
Silent Service II	6990	

SUPER OFERTAS 8 Bits

JUEGOS A 395 ptas.

SPECTRUM

Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Shinobi, Ninja Warriors, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Mot, Livingstone II, Space Harrier, Mad Mix II, Ice Breaker, Rana, [illegible], Mortadelo II, Kung Fu Warriors, Dan Dare III, Magic Johnson, Italia 90, The Cycles, [illegible], Buggy Ranger, Aventura espacial.

AMSTRAD

Continental Circus, Gemini Wing, War in middle earth, Mad Mix, Space Harrier II, Abadía del crimen, Shinobi, Ninja Warriors, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Mot, Mad Mix II, Ice Breaker, Rana, AAARG, Magic Johnson, [illegible], Italia 90, Buggy Ranger, Aventura espacial, [illegible], Rampage, Mortadelo II, [illegible].

COMMODORE

The Fourth State of the, Continental Circus, Dan Dare III, Gemini Wing, Marble Madness, Way of Explodin Fist, 4x4, Aventura espacial, Shangai Warriors.

MSX

4x4, After the War, Artillox, War in the Middle Earth, Continental Circus, Knight Lore, Knight Shade, Buggy Ranger, Aventura espacial, Demonios, Ballblazer, Howard the Duck, River Raid, Hero, Space Shuttle, 3D Knockout, Sorcery, Super Bowls, Mutant Monty, Lazy Jones, Winter Olimpiac, Turbo Chess, European games, Who Dares Wins II, Addictaball.

Existencias limitadas en ofertas.

JUEGOS A 295 ptas.

SPECTRUM

Livingstone Supongo, Goody, Sol Negro, Cosa Nostra, Robotscape, Wels Bank, Super Sapiens, Funky Punky.

AMSTRAD

Livingstone Supongo, Last Mission, Goody, Sol Negro, Mutant Zone, Cosa Nostra, West Bank.

MSX

Fernando Martín, Fredy Hardest, Phantis, Hundra, Turbo Girl, Game Over, Don Quijote, Nonamed, Dusty, Army Moves, Rata, Capitán Sevilla, Comando Tracer, Bestial Warriors, Enchanted, Road Wolf, Terropod, Colony, Ocean Conqueror, Terminus, Trial Blazer, Sorcery, Ama del Mundo, Starquake.

COMODORE

Fernando Martín, Fredy Hardest, Game Over, Army Moves, Don Quijote, Meganova, Megacorp, Archon Collection, Pantera Rosa, Speed King, Terropods, Formula I, Flash Gordon, Lazer Wheel, Feud, Kit Star II, Pack Mastertronic, Rockfor, Motorbike Madness, Boxing, Action Force, Thrus, Micro Rhytm, Dan Dare.

SUPER OFERTAS 16 Bits

JUEGOS DE 995 ptas.

PC 5 ¼ PC 3 ½

Magic Johnson, Michel, Aventura Espacial, Aspar, Capitán Trueno, Satán, Cozumel, Game Over, Phantis, Driller, Mutant Zone, Corsarios, Telemark Warrior, Side Winder, Tomahawk.

SOLO PC 5 ¼

World Darts, Ace of Aces, Gryzor, Salomon's, Vector Ball, Horse Racing, Sol Negro, Academy, Tauceti, GBA Basketball, Eaglest Nest, Harrier Combat, Karting G. Prix, Combat Course.

*** SOLO PC 3 ½**

Power Boat, The train, Mot, Street Sport Basket, Lifises, Mission Imposible II, Livingstone II, Simulador tennis, Skate or die, Freddy Hardest, King of the Beach.

AMIGA

Blue Angel, Corsarios, Garfield 2, Genius, Horse Racing, Livingstone II, Mot, Ninja Mission, Rock'n Roll, Sky Fox, Sol Negro, Telemark Warriors, Vectorball, APB, Soldier of Lish, Picapiedras.

ATARI

Circus Atraction, Continental Circus, Double Dragon, Games Winter ED., Gemini Wing, Hard Driving, Marble Madness, Menace, Mortadelo y Filemon, Pantera Rosa, Spliting Images, Telemark Warriors, Tiburón.

EXITOS PC 5 1/4 - 3 1/2

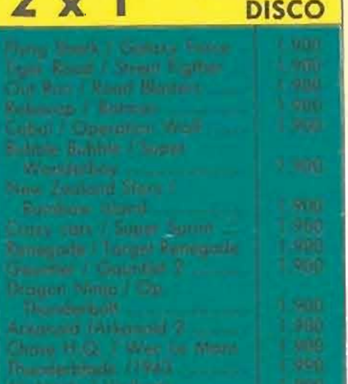
JUEGOS DE 1200 ptas.

Arkanoid, Barbarian, Championship Golf, Gaunlet, Green Beret, Indiana (Arcade), Italia 90, Out Run, Platoon, Rampage, Robocop, Subbattle Simulator, Thunderblade, W.C. Leader Board, Imp Mission II, Light Corridor, Star Dust, E-Motion, Tiger Road.

SUPER OFERTAS AMSTRAD DISCO

JUEGOS DE 995 ptas.

Chuck's Yeager, Comamdo Trace, Corsarios, Don Quijote, Guerra de Vajillas, Hundra, Livingstone II, Mot, Pajaros de Bangkok, The Cycles, Magic Jhonson.



2 x 1 AMSTRAD DISCO

Flying Shark / Galaxy Force	1.900
Tiger Road / Street Fighter	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robocop / Batman	1.900
Cabal / Operation Wolf	1.900
Bubble Bobble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
[illegible]	1.900
Renegade / Target Renegade	1.900
Gauntlet / Gauntlet 2	1.900
Dragon Ninja / Op. Thunderbolt	1.900
Arkanoid / Arkanoid 2	1.900
Chase H.Q. / Wec le Mans	1.900
Thunderblade / 1943	1.900
[illegible] / Vigilante	1.900
Indy I / Indy II	1.900
Green Beret / Combat School	1.900
Hyper Sports / Match Day II	1.900
Star Wars / Return Jedi	1.900

DISCOS VÍRGENES

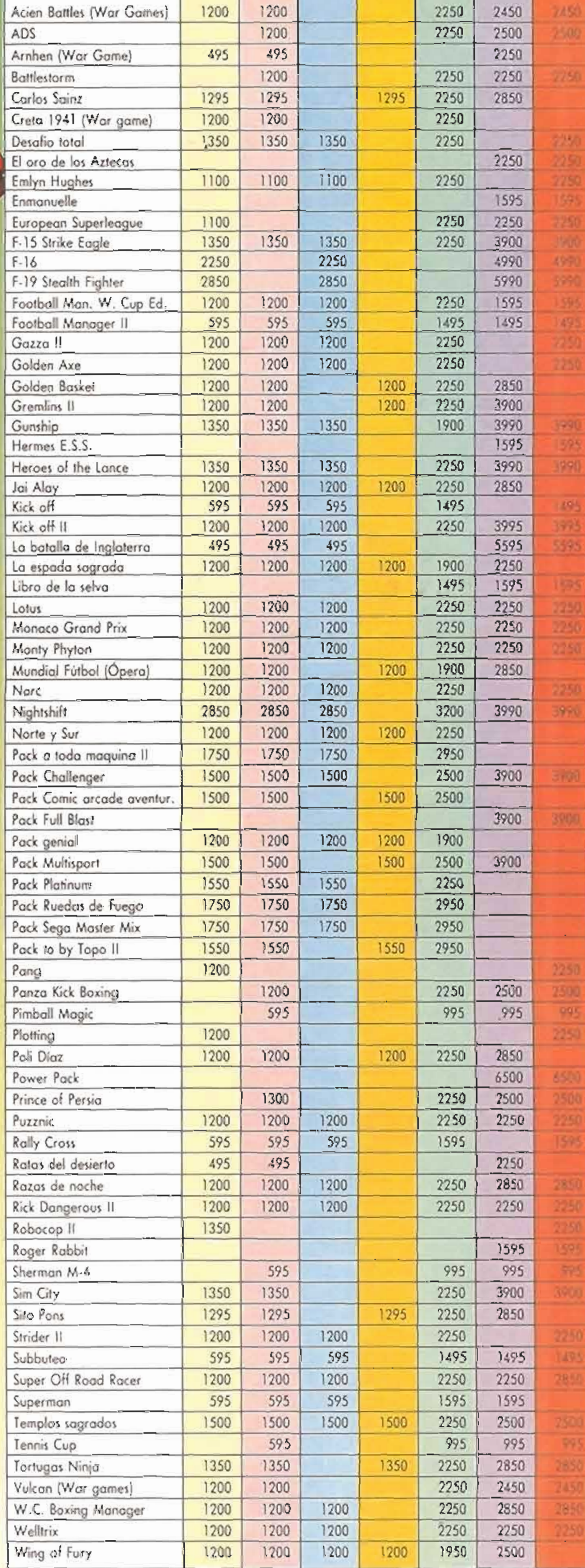
GARANTIZADOS

NUEVO PRECIO

10 discos 3 1/2 795
50 discos 3 1/2 3.490

10 discos 5 1/4 ____ 495
10 discos 3'' ____ 3.900
10 discos 3 1/2 HD 1.500
10 discos 5 1/4 HD __ 995

SUPER EXITOS



TITULO	SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX	AMSTRAD DISCO +3	PC 5¼ PC 3½	AMIGA ATARI
Acien Battles (War Games)	1200	1200			2250	2450	2450
ADS		1200			2250	2500	2500
Arnhen (War Game)	495	495				2250	
Battlestorm		1200			2250	2250	2250
Carlos Sainz	1295	1295		1295	2250	2850	
Creta 1941 (War game)	1200	1200			2250		
Desafio total	1350	1350	1350		2250		2250
El oro de los Aztecas						2250	2250
Emlyn Hughes	1100	1100	1100		2250		2250
Enmanuelle						1595	1595
European Superleague	1100				2250	2250	2250
F-15 Strike Eagle	1350	1350	1350		2250	3900	3900
F-16	2250		2250			4990	4990
F-19 Stealth Fighter	2850		2850			5990	5990
Football Man. W. Cup Ed.	1200	1200	1200		2250	1595	1595
Football Manager II	595	595	595		1495	1495	1495
Gazza !!	1200	1200	1200		2250		2250
Golden Axe	1200	1200	1200		2250		2250
Golden Basket	1200	1200		1200	2250	2850	
Gremlins II	1200	1200		1200	2250	3900	
Gunship	1350	1350	1350		1900	3990	3990
Hermes E.S.S.						1595	1595
Heroes of the Lance	1350	1350	1350		2250	3990	3990
Jai Alay	1200	1200	1200	1200	2250	2850	
Kick off	595	595	595		1495		1495
Kick off II	1200	1200	1200		2250	3995	3995
La batalla de Inglaterra	495	495	495			5595	5595
La espada sagrada	1200	1200	1200	1200	1900	2250	
Libro de la selva					1495	1595	1595
Lotus	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Monaco Grand Prix	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Monty Phyton	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Mundial Fútbol (Ópera)	1200	1200		1200	1900	2850	
Narc	1200	1200	1200		2250		2250
Nightshift	2850	2850	2850		3200	3990	3990
Norte y Sur	1200	1200	1200	1200	2250		
Pack a toda maquina II	1750	1750	1750		2950		
Pack Challenger	1500	1500	1500		2500	3900	3900
Pack Comic arcade aventur.	1500	1500		1500	2500		
Pack Full Blast						3900	3900
Pack genial	1200	1200	1200	1200	1900		
Pack Multisport	1500	1500		1500	2500	3900	
Pack Platinum	1550	1550	1550		2250		
Pack Ruedas de Fuego	1750	1750	1750		2950		
Pack Sega Master Mix	1750	1750	1750		2950		
Pack to by Topo II	1550	1550		1550	2950		
Pang	1200						2250
Panza Kick Boxing		1200			2250	2500	2500
Pimball Magic		595			995	995	995
Plotting	1200						2250
Poli Díaz	1200	1200		1200	2250	2850	
Power Pack						6500	6500
Prince of Persia		1300			2250	2500	2500
Puzznic	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Rally Cross	595	595	595		1595		1595
Ratas del desierto	495	495				2250	
Razas de noche	1200	1200	1200		2250	2850	2850
Rick Dangerous II	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Robocop II	1350						2250
Roger Rabbit						1595	1595
Sherman M-4		595			995	995	995
Sim City	1350	1350			2250	3900	3900
Sito Pons	1295	1295		1295	2250	2850	
Strider II	1200	1200	1200		2250		2250
Subbuteo	595	595	595		1495	1495	1495
Super Off Road Racer	1200	1200	1200		2250	2250	2850
Superman	595	595	595		1595	1595	
Templos sagrados	1500	1500	1500	1500	2250	2500	2500
Tennis Cup		595			995	995	995
Tortugas Ninja	1350	1350		1350	2250	2850	2850
Vulcan (War games)	1200	1200			2250	2450	2450
W.C. Boxing Manager	1200	1200	1200		2250	2850	2850
Welltrix	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Wing of Fury	1200	1200	1200	1200	1950	2500	



39.900 ptas.

CONVIERTE YA TU A500 O TU ATARI 520 EN UN PC-AT COMPATIBLE.
CON LA NUEVA TARJETA AT.

- CPU 80286 a 7,2 Mhz.
- RS232 soportado
- Hércules CGA
- Primer soportado
- MOUSE bajo MS-DOS3
- Sonido AT soportado
- Partición HARD DISK
- Disco interno soportado
- Con 1 Mb AMGIA-640 K AT
- Adaptador A-2000 - 9900

SONIDO PARA TU PC



32.900 ptas.
-DIGITALIZA - MIDI
COMPATIBLE AD-LIB
SOUNDBLASTER

LO MÁS INTERESANTE DE LOS PROGRAMAS P.D. REUNIDOS POR MAIL SOFT



Disponible en Amiga
PC 5 ¼
PC 3 ½

Y SÓLO CUESTAN COMO 1 PROGRAMA: 2250 pts.

Envia este cupón a Mail Soft, P.º Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DIRECCIÓN COMPLETA ____
POBLACIÓN ____ PROVINCIA ____
TELEFONO ____ C.P. ____
MODELO ORDENADOR ____
N.º CLIENTE ____
☐NUEVO CLIENTE
FORMA DE PAGO:
CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

* PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR

¿Dónde está CARMEN SANDIEGO?

¡Búscala por todo el Mundo!

Hace ya unos cuantos años, a un grupo de programadores americanos se les ocurrió una idea: ¿por qué no hacer un juego que además de ser divertido sirviera para aprender alguna de esas materias que resultan tan complicadas y desesperantes en el colegio? Del esfuerzo de estas personas surgió un programa que hoy en día es un clásico y con el que todavía los españolitos no habíamos tenido ocasión de disfrutar en nuestro propio idioma. Hoy aterriza en nuestro país.



En uno de nuestros viajes encontraremos esperándonos a la famosa "Miss Liberty".



El continente americano es uno de los lugares del mundo con paisajes más variados. Aquí: Argentina.

BRODERBUND
Disponible: **AMSTRAD, AMIGA, PC**
V. Comentada: **PC**

Carmen Sandiego es el nombre de la jefa de una peligrosa organización mundial dedicada al robo a gran escala. Cualquier valioso tesoro, por inaccesible que sea el lugar del paneta donde se encuentre, corre el riesgo de situarse en el punto de mira de la organización y cambiar de residencia en un abrir y cerrar de ojos. Las llaves del Kremlin, las joyas de la corona británica, los manuscritos del mar muerto... todo está al alcance de estos habilidosos criminales.

La Interpol anda desde hace algunos años sobre la pista de Carmen y su banda pero hasta ahora han sido incapaces de encontrar las pruebas suficientes para ponerles de una vez por todas entre rejas.



El mejor ajente de la Interpol

Tú, a partir de este momento, eres el detective encargado del caso. Tu misión es recorrer el mundo tras las huellas de los miembros de la banda.

Tienes carta blanca en lo que respecta a los fondos de la Interpol. Podrás viajar a los lugares más remotos del globo siempre y cuando consigas capturar al ladrón y recuperar lo robado, en un período de tiempo limitado que han establecido previamente tus superiores.

Te van a hacer falta unos conocimientos muy profundos sobre cientos de países y para que no necesites memorizarlos todos, junto al disco del programa encontrarás un completo atlas –por supuesto en nuestro idioma– con todas las informaciones precisas para cumplir correctamente tu objetivo.

Un juego diferente

«¿Dónde está Carmen Sandiego?» es probablemente muy diferente a todos los juegos educativos que hayas visto antes. En ningún momento tiene fases arcade, todo el programa se controla a base de sencillos menús con dos o tres opciones.

La pantalla del monitor se dividirá en tres ventanas. La mayor, en la esquina izquierda, muestra un dibujo de la ciudad donde te encuentras en ese momento. La segunda nos permitirá recibir las informaciones que nos den los testigos interrogados, y la tercera está formada por una serie de iconos con los que podremos comunicarnos con el resto de los personajes del juego y decidir nuestras acciones.

¿Qué tiene esto de educativo? Os preguntaréis. Pues muy sencillo, imaginaros que el ladrón ha robado los fondos del tesoro de Fort Knox, Estados Unidos. Vuestra primera tarea es interrogar a los testigos. Entre ellos siempre habrá alguno que conozca un detalle importante. En nuestro caso suponeros que recibimos la información de que el "caco" ha huido en un coche con una bandera con una franja amarilla entre dos rojas. Si "pincháis" el icono de las conexiones, lugares donde podemos desplazarnos, encontraréis que uno de ellos es España. Como la bandera observada por el testigo corresponde a la de nuestro país no tendréis más remedio que coger un avión hasta Madrid para perseguir al criminal.

Las primeras partidas son muy fáciles, las conexiones y los lugares donde debemos viajar son muy evidentes, pero según vamos avanzando en el juego las cosas no son tan sencillas, ¿o acaso sabéis qué moneda es el Leu? o ¿en qué lugar del mundo está la ciudad de Moratuwa?

Cada vez que equivoquemos nuestro destino el tiempo correrá en nuestra contra, como hay que alcanzar al ladrón antes de una fecha pues... si nos pasamos se escapará y, lógicamente, seremos relevados del caso.

Así que preparaos a manejar el Atlas y a aprender geografía de una forma diferente, porque os va a ser muyr útil.



Carmen Sandiego es un juego que posee un increíble número de pantallas, todas diferentes entre sí.



Examinando con atención los mensaje nos enteraremos de muchas pistas imprescindibles para detener a Carmen.



Hay criminales que incluso se permiten odiar el marisco mientras intentan un crucero por el Tigris.



¿Dónde estará escondido el criminal? De momento vamos a probar suerte en el hotel. Luego, ya veremos...



Por fin tenemos en nuestras manos un juego educativo que además de enseñarnos geografía nos hará pasar unas horas de lo más divertidas.



La biblioteca es un lugar de lo más curioso para que se oculten los miembros de la banda, pero son capaces de todo con tal de despistarnos.



Aunque viajes en avión habrá veces que deberás ser terriblemente rápido para capturar al caco antes de que desaparezca de la escena del crimen.

Una buena iniciativa

Como ya adelantábamos en las primeras líneas del comentario «¿Dónde está Carmen Sandiego?» no es, ni mucho menos, un programa de reciente aparición. En cualquier caso ha sido modificado en tantas ocasiones para realizar nuevas versiones actualizadas que poco o ningún parecido guarda con el original. La forma de juego ha permanecido invariable a lo largo de los años pero tanto los gráficos como la velocidad, sonido o grado de dificultad han ido, poco a poco, conformando un producto que posee unas cualidades de las que muchos otros carecen.

Una gran parte de programas educativos fallan en sus objetivos. Unas veces, la mayoría, porque potencian el material base para el aprendizaje en perjuicio de lo esencial en un juego: que sea divertido. En otros casos porque ocurre lo contrario y es entretenido pero enseña verdaderamente poco. «¿Dónde está Carmen Sandiego?» tiene el equilibrio justo entre una y otra cualidad.



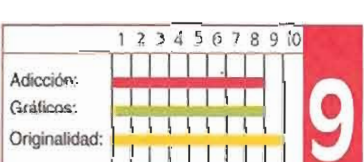
La forma ideal, y la que resulta más divertida, de jugar con este programa de Broderbund es hacerlo entre dos personas. Una con el Atlas y otra manejando el ordenador. Se os pasarán las horas volando.

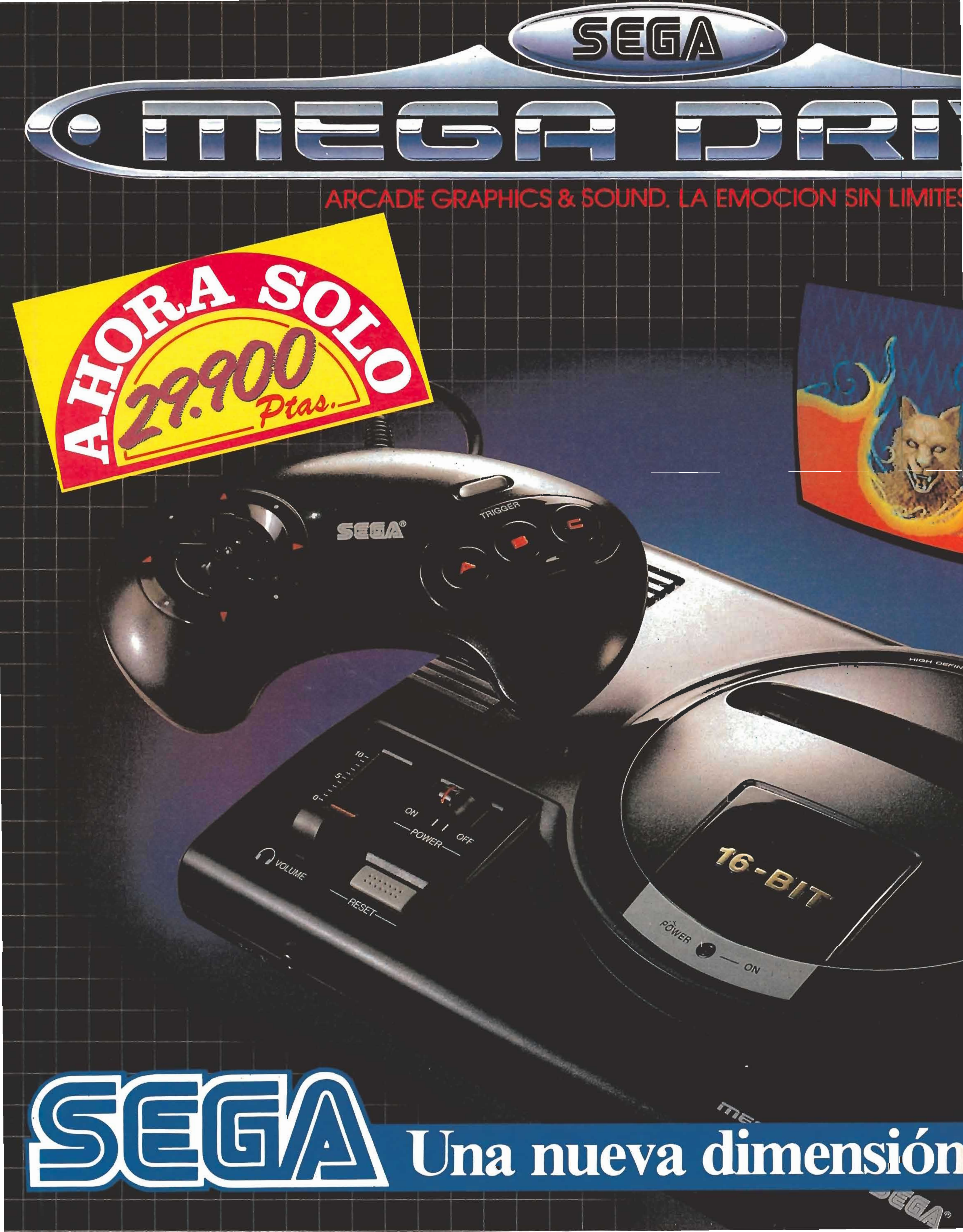
De todos modos, y si no tienes a nadie que pueda acompañarte en tu misión, puedes parar el juego y consultar tu mismo el libro cuando te haga falta.

En la redacción hemos buscado a Carmen Sandiego durante muchas horas por los lugares más famosos del mundo. Algunas veces la hemos encontrado y detenido, otras no, cada una de las partidas que hemos echado ha sido completamente diferente a la anterior y nos lo hemos pasado en grande.

Realmente es una gran iniciativa publicar en nuestro idioma este juego aunque los educativos en España no hayan adquirido todavía demasiada difusión. Esperemos que, de una vez por todas, éste sea sólo el primer paso para que los juegos de este tipo despeguen definitivamente en nuestro país y tomen el lugar que les corresponde por derecho. Al fin y al cabo los ordenadores también fueron hechos para aprender, o mejor dicho, para aprender jugando.

J.G.V.




SEGA
MEGA DRI
ARCADE GRAPHICS & SOUND. LA EMOCION SIN LIMITES
AHORA SOLO
29.900
Ptas.
SEGA
TRIGGER
POWER
ON
OFF
VOLUME
RESET
16-BIT
SEGA
Una nueva dimensión



La video-consola Definitiva


Super Thunder Blade

Definitiva en tecnología

Utiliza lo último en microprocesadores de 16 bits, para que tengas en casa toda la diversión y emoción de las máquinas profesionales. Con capacidad para cartuchos de hasta 8 megas.


Ghouls'n Ghost

Definitiva en gráficos

Sólo comparables a los de las mejores máquinas recreativas.
Colorido, definición de imagen y movimientos que tienes que verlos para creerlos.



Basket Ball

Definitiva en sonido

En estéreo, para que no te pierdas detalle. ¡Y con salida de auriculares, para que los vecinos no protesten!

Golden Axe

Definitiva en juegos

¡Sega sabe de qué va! Por algo es el número 1 mundial como fabricante de máquinas recreativas (Out-Run, After Burner, Thunder Blade, R. Type, Shinobi, Altered Beast, etc.).


Last Battle

Definitiva en todo

No hay máquina en el mercado que pueda ofrecerte más: Diseño súper, mando de control ergonómico, el fabuloso juego ''Altered Beast'' de regalo y la garantía de Sega.
¡No lo pienses más!
Si realmente quieres conocer una nueva dimensión en videojuegos, prueba una Megadrive de Sega.

INCLUYE ARCADE HIT! "ALTERED BEAST"





CONECTAME A UN

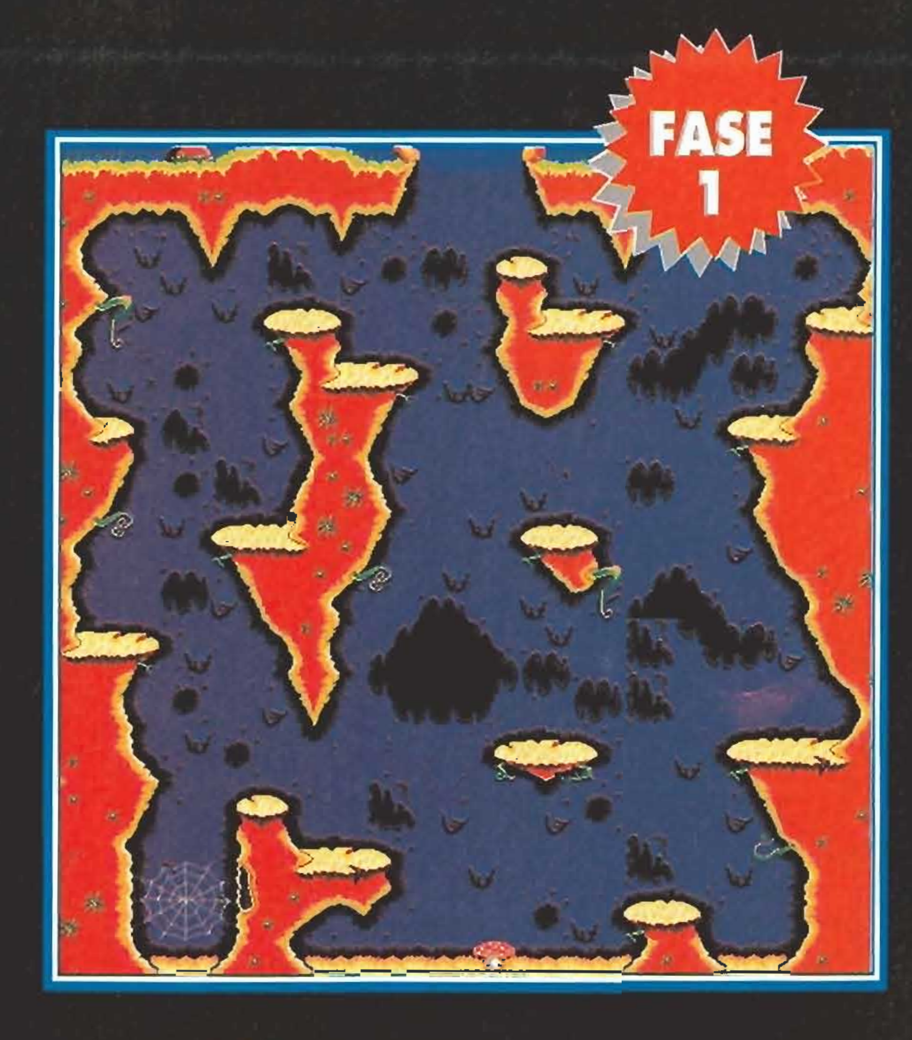
en videojuegos

SEGA from Virgin

VIRGIN MASTERTRONIC, LTD. ESPAÑA
C/ General Arrando 5 - 1.º A. 28010 Madrid. Tel. (91) 594 26 12

POOGABOO

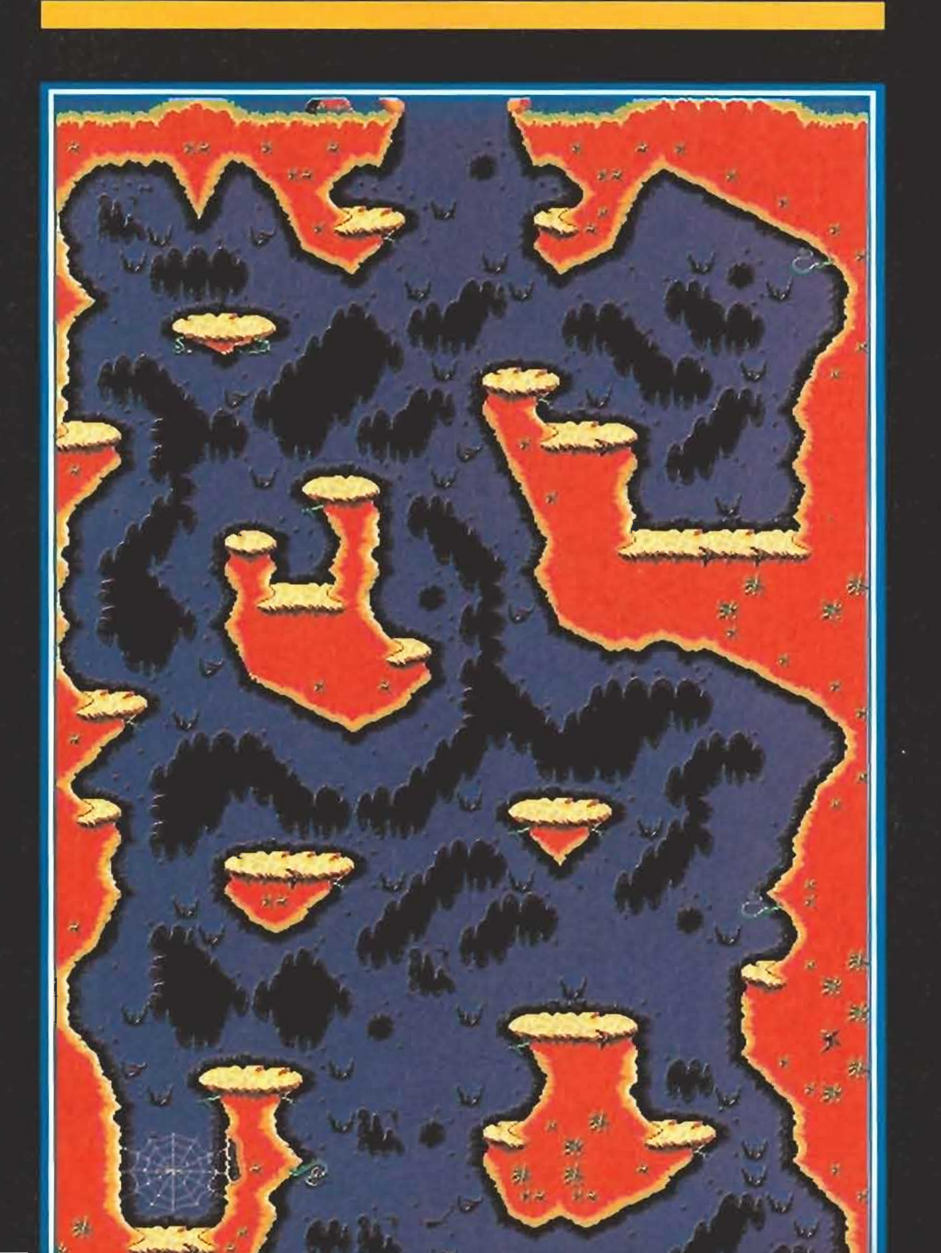
LA PULGA II



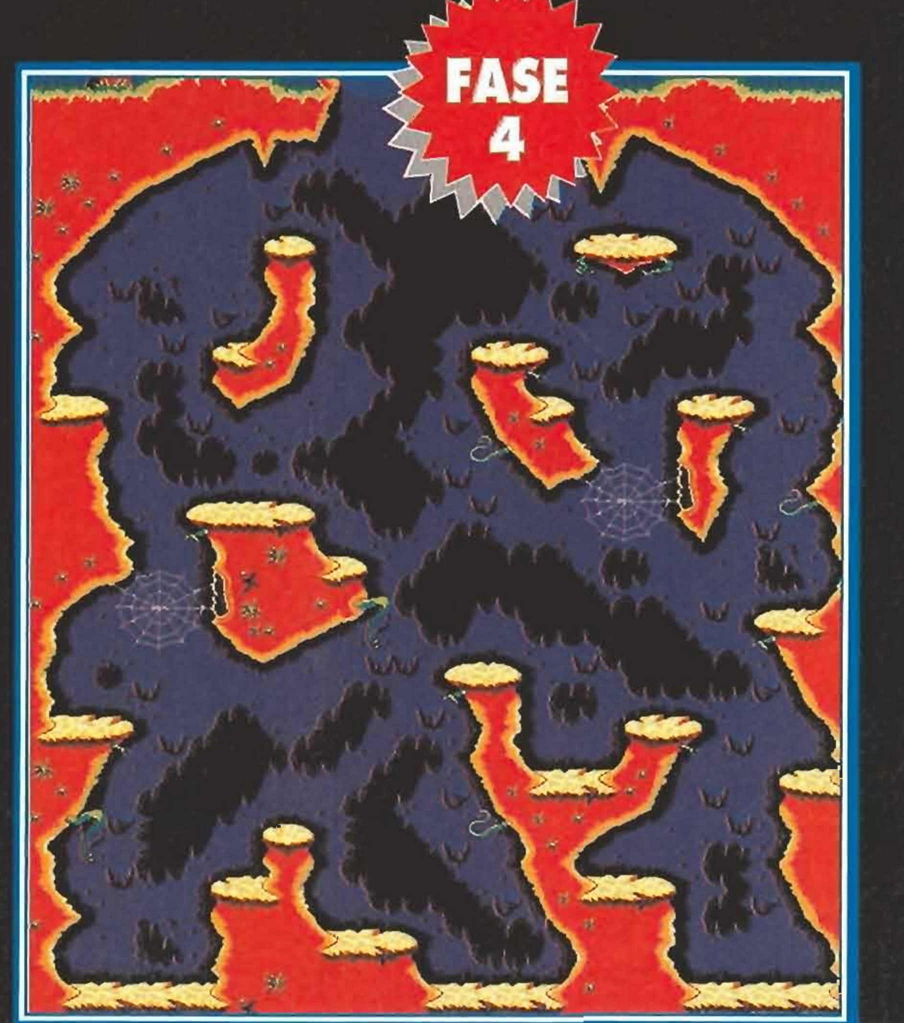


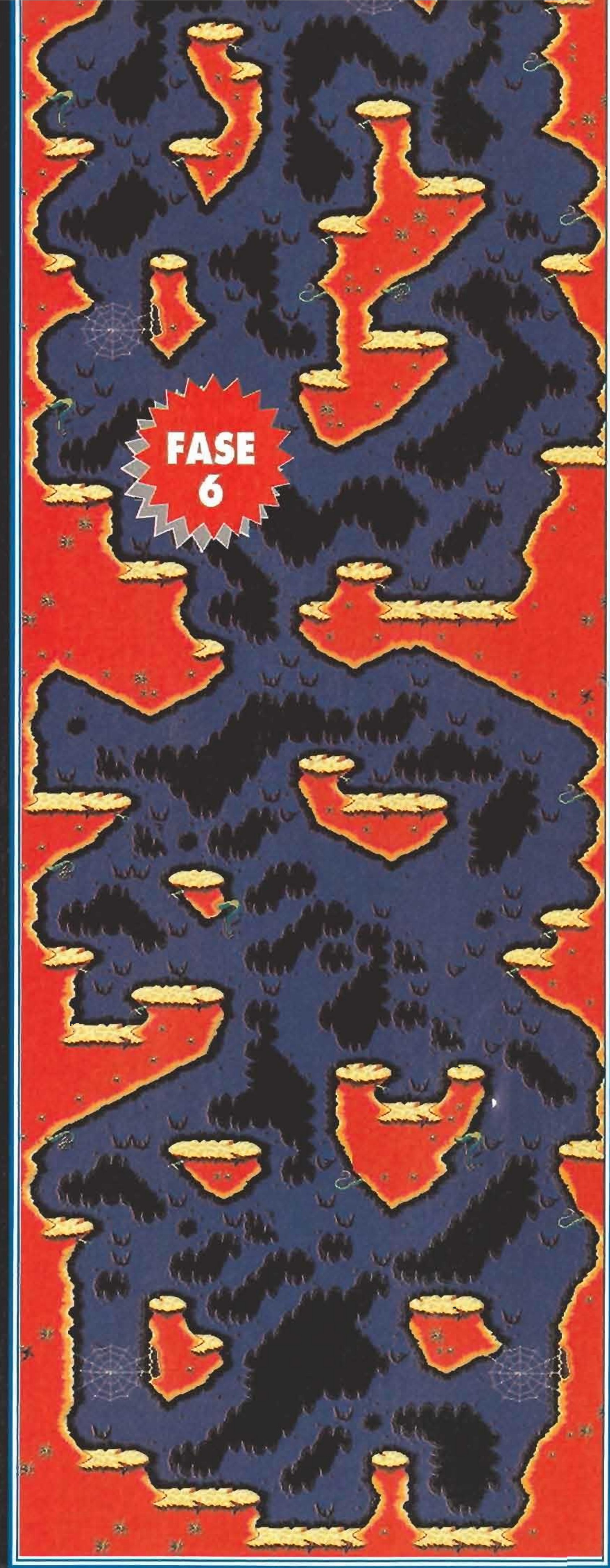


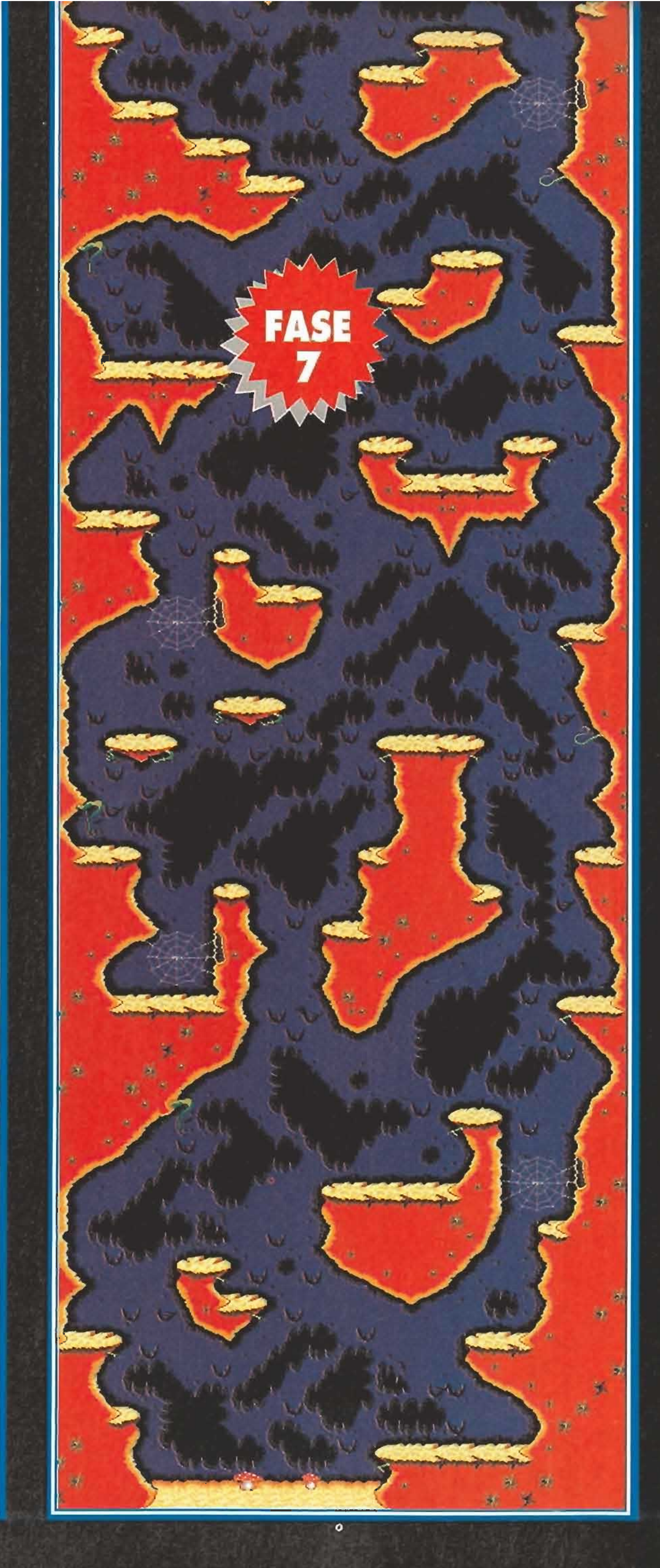





FASE 3

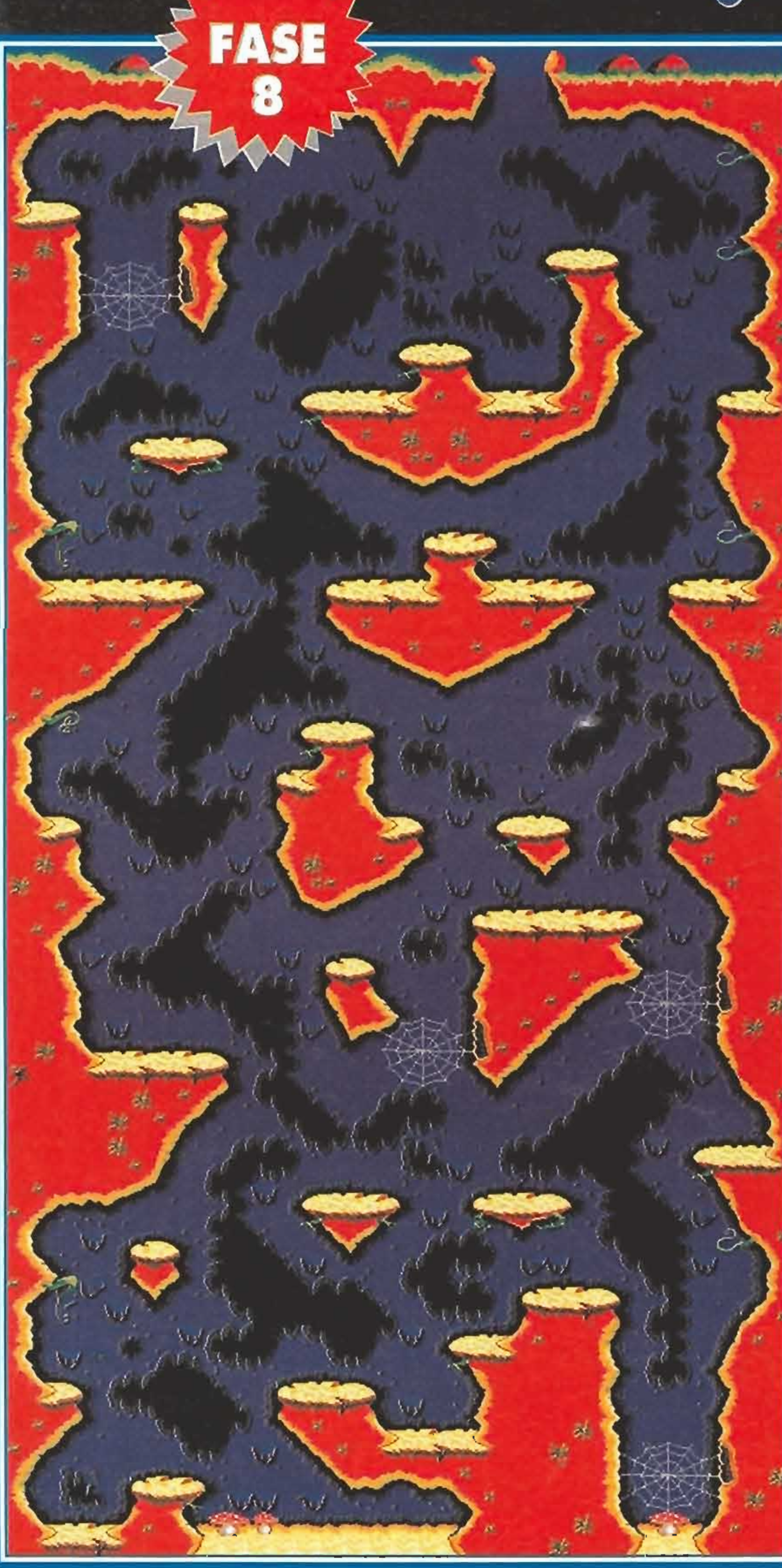

FASE 4


FASE 6

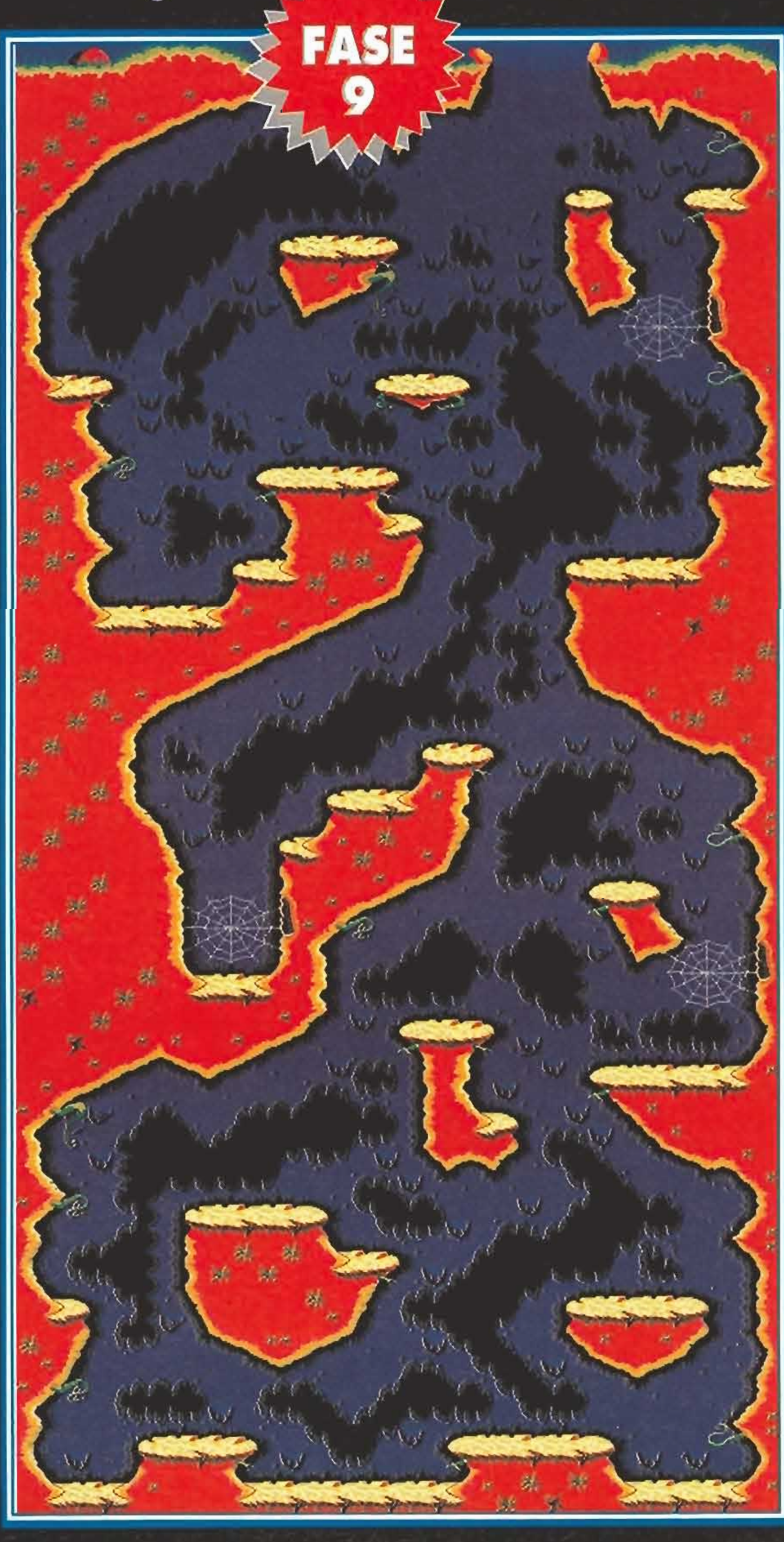

FASE 7

LA PULGA II POOGABOO





Opera ha conseguido una vez más ponernos las cosas difíciles con su nueva producción, «La Pulga II», recuperación del superclásico «Boogaboo» que tanto éxito cosechara fuera y dentro de nuestras fronteras hace unos años. Por ello no hemos querido dejar de reservarles un lugar de honor en nuestra ya extensa lista de Patas Arriba, que sin embargo hemos realizado de una forma un tanto atípica. Dado que el juego responde a una evidente sencillez de planteamientos –que no de desarrollo– desde su comienzo a su final, y dado que evidentemente el único consejo práctico que se os puede dar es que saltéis con prudencia y aprendáis de vuestros propios errores, os hemos querido brindar la que, sin duda, os pueda resultar la más valiosa ayuda para completar todos y cada uno de los diabólicos nueve niveles que componen el juego. Ni más ni menos que los mapas completos, gracias a los cuales podréis estudiar sin problemas el recorrido más adecuado para escapar de cada pozo, y la fuerza aproximada con que deberéis saltar hacia la plataforma que deseáis alcanzar. Buena suerte.

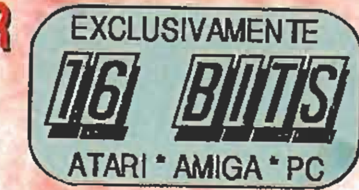


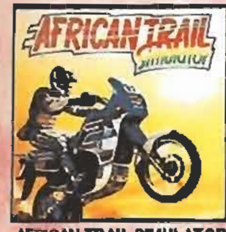
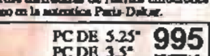




¡¡ APROVECHATE !!

CONSIGUE GRANDES EXITOS PARA TU ORDENADOR DE 16 BITS, A UNOS PRECIOS ESPECTACULARES.



AFRICAN TRAIL SIMULATOR
Coge tu moto y lánzate a vivir la aventura de una travesía por el desierto. Con esta simulación de motos todo terreno disfrutarás de fuertes emociones como en la auténtica Paris-Dakar.
PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS

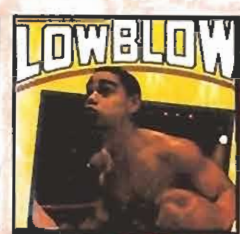


BAR GAMES
Participa en 5 juegos en tu bar favorito, mientras te tomas tranquilamente una cerveza. Pruebas como jugar a los dados, tirar cañas a toda velocidad, jugar al disco flotante, ligar con las camareras...
PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS

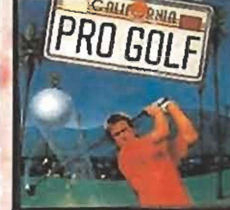


BASKET MAGIC JOHNSON
Reconvertido de la popular maquina, y presentado por el numero 1 de la N.B.A. Scroll total de pantalla. Campo de juego completo (dos canastas). Contraataque. Entrenamientos dirigidos por Magic.
PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS

BOMB JACK
Arcade de impresionante colorido y adicción. Es el programa de las recreativas en el que manejas un simpatico personaje que debe apagar las bombas y conseguir Bonus Extras.
ATARI — 995 PESETAS



BOXEO LOW BLOW
En esta reproducción de los combates de boxeo, tendras que tener cuidado con los golpes bajos y demás técnicas antideportivas del otro púgil. Si tienes ocasión, no dudes en usar tu mismo estas artimañas.
PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS



CALIFORNIA PRO GOLF
Tu gran oportunidad de disfrutar de un autentico torneo de golf. El programa incluye: animación de los jugadores, efecto real del viento, selección de palos, vistas espectaculares en 3D y mucho mas.
PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 495 PESETAS

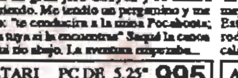
CAPITAN BLOOD
Una galaxia en los confines del Universo, planetas poblados por criaturas fantásticas, horas de exploración de vuelo por el Cosmos. Si te atreves con todo este tinglado espacial, este es tu juego.
ATARI AMIGA PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 495 PESETAS



CHARLIE CHAPLIN
Un concepto nuevo y espectacular. Conviértete en director de cine y dirige las comedias de Charlot. Elige el guión, las escenas, los personajes... para crear, editar y ver tu propia producción.
PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 495 PESETAS



CHUBBY GRISTLE
El clásico juego de plataformas, pero programado en el futuro... Tienes que aparcar los coches de los clientes, pero esa manía tuya de engullir todo lo que ves, puede causarte dificultades.
ATARI AMIGA — 495 PESETAS

COLORADO
Era un gran jefe Chayen y se estaba muriendo. Me tendió un pergamino y me dijo: "te conducira a la mina Pocahonta; sera tuya si la encuentras" Saqué la canoa y fui rio abajo. La aventura empezaba...
ATARI AMIGA PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS



CORSARIOS
El programa de abordaje y de piratas de mayor accion. Golpes, saltos, estocadas... Estas en el temido QUEEN OPERA, rodeado por duros piratas de la peor calaña. Ponte a su altura y ¡música!
ATARI AMIGA PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS



DOBLE DRAGON 2
Sigue sin descanso la lucha en las calles. Esta vez con Billy y Jimmy deberás vengar la muerte de Marian. Pelea rabiosamente sin descanso hasta llegar al gran jefe para luchar con él a muerte.
ATARI AMIGA PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS



DREAM WARRIORS
¡Combate al terrible y poderoso Dream Demon, el monstruo gigante de dos cabezas! Pero para llegar a enfrentarte a él, antes habrás superado los niveles anteriores con destreza y estrategia.
PC DE 5.25" — 495 PESETAS



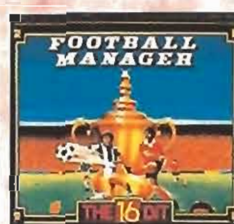
EQUIPO A
Tu misión es controlar al poderoso Equipo A en dos misiones: primero, reducir a un numeroso grupo terrorista que opera en el desierto. Tu segunda misión es destruir una base militar pirata.
PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS



FLIGHT PATH 737
El simulador de avion de linea regular comercial. Necesitaras calidad y experiencia para obtener buen despegue, aterrizaje y solida navegacion. Con seis niveles de dificultad programables.
AMIGA — 795 PESETAS



FULL METAL PLANET
Tu misión: 1 Recoger todo el metal que puedas del Full Metal Planet. 2 Destruir o inutilizar el metal de tus oponentes. 3 Demostrar ser el mejor piloto de la compañía, la Cobra Steel.
PC DE 5.25" — 495 PESETAS



FUTBOL MANAGER 1
Toda la estrategia del fútbol, para los fans de este deporte: mercado de jugadores, 4 divisiones, promociones, selección de jugadores, funciones de presidente, 7 niveles de dificultad.
ATARI AMIGA PC DE 3.5" — 795 PESETAS



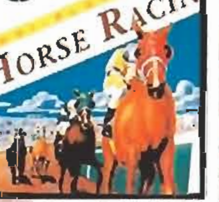
GONZALEZ
Lo que mas le apetece al tipo mas vago de México es echarse una buena siesta, pero terribles pesadillas se ciernen sobre él, convirtiendo su descanso en una cansada aventura sin tregua.
PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS



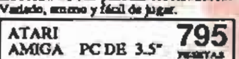
GRAND PRIX CIRCUIT
Ponte al volante de un Formula 1. Elige tu carroceria: Ferrari, McLaren, Williams. Elige el circuito: Rio, Suzuka, Monaco... y vive un gran premio con unos super graficos y vision hiper realista en 3D.
AMIGA PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS



GREEN BERET
Eres un boina verde, un arma de combate altamente entrenado. Tu mision, es infiltrarte en las 4 instalaciones de defensa estratégica, luchando ante fuerzas superiores en potencia y numero.
PC DE 5.25" — 995 PESETAS



HORSE RACING
Si te gustan las carreras de caballos y te fascina todo lo que las rodea como las apuestas, los favoritos, los jinetes y demás, con este juego vivirás los prolegómenos y por fin... ¡la carrera!
AMIGA PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS

HOT SHOT
Un futurístico juego de pinball que mezcla, desde los días de lucha en la arena de los gladiadores, hasta el mas moderno de los pinball electrónicos. Variado, ameno y fácil de jugar.
ATARI AMIGA PC DE 3.5" — 795 PESETAS



HUNT FOR RED OCTOBER
El clásico de la novela que primero se convirtió para ordenador y del que despues se rodó el film. Comandas al submarino OCTUBRE ROJO, deserta con él y guíalo hasta la costa de E.E.U.U.
ATARI AMIGA PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 495 PESETAS



KARATEKA
Una soberbia animación de personajes, unos decorados espléndidos y la realidad de los combates de Karate, hacen de este juego un título imprescindible entre los juegos de artes marciales.
PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS

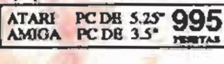


KARTING GRAND PRIX
Divertidas y faciles de jugar carreras de Karts. Vista superior de toda la pista. 8 circuitos diferentes. Condiciones meteorológicas y de asfalto, y multitud de opciones para asegurar la diversión.
ATARI AMIGA PC DE 3.5" — 795 PESETAS



LIVINGSTON 2
Se escuchan extraños ruidos, la selva guarda sus armas... tigres, leones, tribus de caníbales, los sacerdotes del templo. Afortunadamente llevas tus armas: látigos, boomerang, granadas...
ATARI AMIGA PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS

LOS ANGELES: EL CAOS
La droga está haciendo estragos entre la población de Los Angeles. Cuentas con un infiltrado en la organización que distribuye el polvo, al que dirigirás y controlarás en todos sus movimientos.
PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 495 PESETAS

MAYA
El cuerpo del célebre arqueólogo EDWARD, ha sido hallado sin vida. Las causas de la muerte aparecen sin explicación. El llevaba un pergamino maya que esconde la clave del asunto...
ATARI AMIGA PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS



MINDBENDER
Entretenido juego de habilidad y de reflejos mentales. Destruye con un rayo la fuente del mal de cada pantalla para pasar a la siguiente. Te encontrarás con Prismas Magos, Polarizadores, Puertas secretas...
ATARI AMIGA — 495 PESETAS



MORTADELO 2
Debido al profesor Bacterio, una gallina se ha comido un microfilm con los resultados de la próxima quiniela. La TIA les envía a recuperarlo. Pero ellos no conocen los nuevos poderes del ave.
PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS



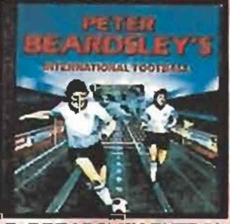
MOT
Cruza con MOT la puerta de la imaginación. Te espera la aventura mas fantástica que la unión del comic y el ordenador hayan creado. Con inumerables gráficos.
ATARI AMIGA PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS



NARCOPOLICE
En el siglo XXI los policias están equipados con modernos adelantos en armamento, pero los narcotraficantes tambien. Destruye las plantas de elaboración de la coca...al siguiente vivo.
AMIGA PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS



NEATHERWORLD
Avalado por la calidad de todos los productos de HEWSON. Otro tiempo. Otra dimensión. Un lugar de eterno conflicto, donde tu salvación para únicamente por conseguir los diamantes.
ATARI AMIGA PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS



P. BREADSLEY FUTBOL
La emoción de los campeonatos de Europa de fútbol. Mientras juegas, te van indicando los resultados de otros partidos para aumentar la tensión. Con el nombre del hábil extremo del Liverpool.
ATARI AMIGA — 495 PESETAS



PACMANIA
Vuelve PAC MAN y ahora en 3D. Acosado por los fantasmas en excitantes niveles en 3D, recorre con él un mundo mágico y lleno de acción y de color. El clásico reforzado con nuevos efectos.
ATARI AMIGA — 495 PESETAS



PAK 3 DE OPERA
Tres juegos de OPERA SOFT, en un pak muy completo y atractivo:
GOODY. Robar el banco de España.
LAST MISSION. Dirigir un veh. espacial.
LIVINGSTON S I. Aventura en la selva.
PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS



PAK TELE - 19
4 juegos para ATARI en sus estuches:
1 VINDICATORS de DOMARK.
2 HIGH STEEL de 7 SCREEN.
3 CHICAGOS 30 de TOPO.
4 G-NIUS de INFOGRAMES.
ATARI — 995 PESETAS



PICAPIEDRAS
Pedro y Pablo quieren ir a la bolera, pero Wilma tiene otros planes. Adivina quien va a quedarse cuidando al bebe y pintando las paredes. Juega con los famosos Picapiedra en este arcade.
ATARI AMIGA — 495 PESETAS

PURPLE SATURN DAY
¡Hoy es el dia! 4 competiciones: volar por los anillos de Saturno, cazar bolas de Energy, luchar contra la mente y saltar en el tiempo ¿seras tú el próximo vencedor de esta parte de la Galaxia conocida?
ATARI PC DE 5.25" — 495 PESETAS



ROCK AND ROLL
Tu mision es controlar una gigantesca bola en un mundo sorprendente. Te encontraras con ventiladores, precipicios, plataformas, bombas, flechas, escudos, paredes... Animate con Rock and Roll.
ATARI AMIGA — 495 PESETAS

SECONDS OUT
Vive violentos combates de boxeo, en los que 5 púgiles luchan por conseguir el titulo de campeon mundial. Con graficos de gran tamaño y vision frontal del rival. Gran animacion y toques de humor.
ATARI AMIGA — 795 PESETAS



SHERMAN M - 4
Simulacion de tanques que te traslada a los mas emocionantes escenarios de la Segunda Guerra Mundial: el desembarco de Normandía, la batalla de las Ardenas, las batallas de Rommel en el desierto...
ATARI AMIGA PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS



SOL NEGRO
Furiosa accion en el programa basado en la película "Lady Halcon". Preparate para romper el hechizo cuando el eclipse aparezca, pues solo el Sol Negro es capaz de provocar la ruptura de la Magia.
ATARI AMIGA PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS

STRIP POKER DELUXE
Varias oponentes con diferentes niveles de juego. Si dominas el poker, vas a tener la oportunidad de, si las logras vencer, hacer que se vayan quitando sus prendas una a una...
ATARI AMIGA PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS

STRIX
Mitad hombre, mitad maquina, Stryx se enfrenta al desafío de liberar de su cautiverio a la fuerza de la Vida. Solo si resuelves el complicado puzzle, podras desactivar los robots asesinos.
ATARI AMIGA — 495 PESETAS



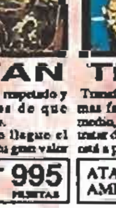
SUBBATLE SIMULATOR
Seras el oficial al mando de uno de los seis submarinos de la armada U.S.A. en la Segunda Guerra Mundial. Tendras que afrontar sesenta misiones distintas, todas basadas en escenarios y hechos reales.
PC DE 5.25" — 495 PESETAS



SUPERSKI
La auténtica simulación del deporte invernal del ski. Entrenate para participar contra un amigo o contra el ordenador. Participa en el slalom gigante, en las carreras o en los saltos.
PC DE 5.25" — 495 PESETAS



SWITCHBLADE
Como Hiro, el ultimo de los caballeros de la espada, recorrerás un extenso mapa de pantallas plagadas de enemigos para encontrar los 16 trozos de la espada, que estan dispersos por la tierra.
ATARI AMIGA — 995 PESETAS



TARGHAN
ATHNA-A, en otros tiempos respetado y escuchado, murió antes de que TARGHAN se hiciera hombre.
Has de saber que cuando llegue el momento, deberas demostrar tu gran valor
ATARI AMIGA PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS



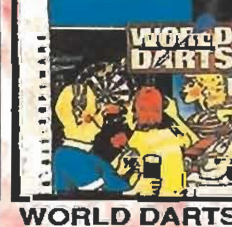
TERRAMEX
Transformate en uno de los exploradores mas famosos del mundo. En un hostil medio, actua con destreza y rapidez para tratar de salvar al mundo del meteoro que está a punto de destrozar la tierra.
ATARI AMIGA — 495 PESETAS

TEST DRIVE 2
Si sueñas con pilotar los grandes coches de lujo Ferrari, Porsche, Lamborgini, lo puedes conseguir. Fantasticos escenarios en 3D, carrera contra reloj o coche. Instrumentacion completa y realista.
PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS

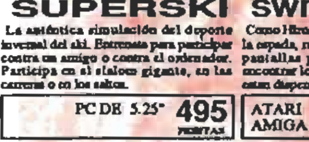
THAI BOXING
El deporte que combina la técnica y la espectacularidad del Karate, con los golpes y la fuerza del boxeo. Con seis areas de combate diferentes. Puedes jugar uno o dos jugadores simultaneamente.
AMIGA — 795 PESETAS




ULISES
Entre acantilados, selvas y fortalezas discurre la accion de este arcade. Tu mision consiste en rescatar doce doncellas raptadas por Circe la hechicera. No tienes tiempo que perder... ellas te esperan.
PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 995 PESETAS



WORLD DARTS
El autentico y genuino juego de dardos, que se juega en los Pubs ingleses y cada vez mas en todo el mundo. Juega un campeonato mundial contra 8 rivales distintos o si lo prefieres contra un amigo.
PC DE 5.25" PC DE 3.5" — 495 PESETAS

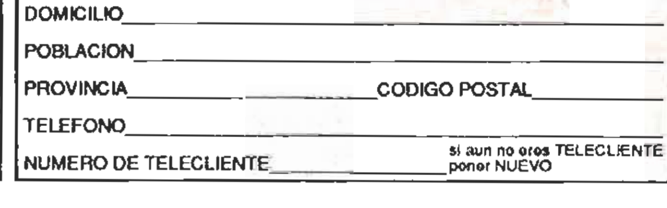







RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deso recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO



NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DOMICILIO ____
POBLACION ____
PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____
TELEFONO ____
NUMERO DE TELECLIENTE ____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

MODELO DE ORDENADOR
☐ ATARI ST
☐ AMIGA
☐ PC DE 5.25"
☐ PC DE 3.5"
MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieran recibir los juegos. Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

MÁS DE UN 1.000.000 DE PTAS. EN PREMIOS

Con motivo del verano, PROEINSA y MICROMANÍA te proponen un concurso con «premio casi seguro». Todos, absolutamente todos los juegos originales de Proeinsa (no tienen por que ser novedades) que compres desde el 1 de Julio al 31 de Agosto incluyen unos cupones de participación. Estos juegos son fácilmente identificables ya que llevan el sello de Micromanía bien visible.

Cada juego contiene dos cupones como los que se indican. Cuantos más juegos compres más cupones para participar. Hay tres categorías de Premios:

1.° 75 Ajedreces electrónicos.

2.° 75 coches teledirigidos.

3.° 150 Hand-Helds.

Para optar a estos premios debes enviar:

1.° 16 cupones y entrarás en el sorteo de los 75 ajedreces electrónicos.

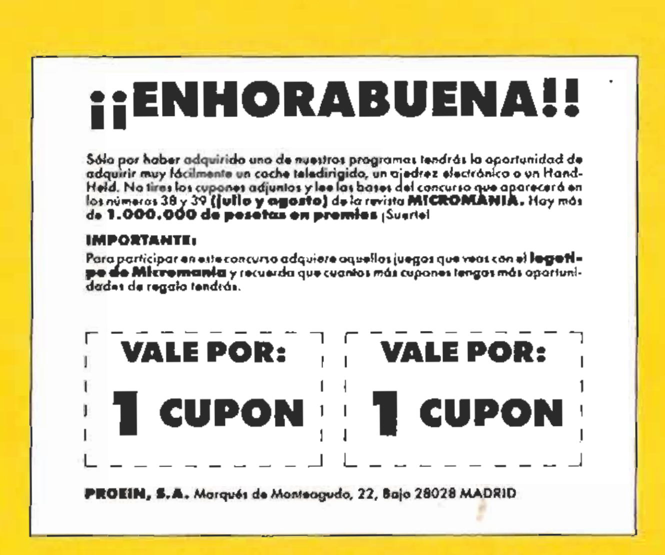
2.° 12 cupones y entrarás en el sorteo de los 75 coches teledirigidos.

3.° 8 cupones y entrarás en el sorteo de los 150 Hand-Helds.

Cuantas más cartas envíes más oportunidades tienes.







¡¡ENHORABUENA!!

Sólo por haber adquirido uno de nuestros programas tendrás la oportunidad de adquirir muy fácilmente un coche teledirigido, un ajedrez electrónico o un Hand-Held. No tires los cupones adjuntos y lee las bases del concurso que aparecerá en los números 38 y 39 **(julio y agosto)** de la revista **MICROMANIA.** Hay más de **1.000.000 de pesetas en premios** ¡Suerte!

IMPORTANTE:

Para participar en este concurso adquiere aquellos juegos que veas con el **logotipo de Micromania** y recuerda que cuantos más cupones tengas más oportunidades de regalo tendrás.

VALE POR: 1 CUPON | **VALE POR: 1 CUPON**

PROEIN, S.A. Marqués de Monteagudo, 22, Bajo 28028 MADRID





Modelo de cupones que incluyen los juegos.

Muy importante: Es requisito indispensable que mandes los cupones de los juegos junto con el cupón que aparece en esta revista y el que apareció el pasado mes de julio (son imprescindibles los dos), con vuestros datos personales a:

HOBBY PRESS, S.A.
Revista MICROMANIA
Ctra. de Irún, Km. 12,400
28049 MADRID

Indicando en una esquina del sobre **«Concurso Proeinsa»** y el nombre del premio al que quieres optar, dependiendo del número de cupones que tengas, es decir si tienes 8 cupones deberás meterlos en un sobre junto con el cupón de la revista de Julio más el de la revista de Agosto e indicar en una esquina del sobre CONCURSO PROEINSA HAND-HELDS.

Las cartas que no cumplan estos requisitos serán descalificadas automáticamente.

Recuerda que como siempre no se aceptarán fotocopias ni de los cupones de los juegos ni de los cupones de las revistas.

El plazo límite de recepción de cartas será el 31 de Agosto (se considerará fecha de matasellos) y el sorteo se realizará ante notario el día 5 de Septiembre de 1991.

Nombre ....
Apellidos ....
Domicilio ....
....
Localidad ....
Provincia ....
Codigo Postal .... Teléfono ....



Pero así era. La suerte le había abandonado y ahora se hallaba con un espléndido modelito a base de una cartuchera de balas cruzada por el pecho, unas horribles e incómodas botas de cuero, un horroroso pantalón verde y... lo peor: esos tiznes negros que adornaban todas las partes visibles de su cuerpo. Le habían dicho que era para facilitar su camuflaje y no había podido evitar una sonrisa: sería el centro de atención en una de las fiestas a las que iba habitualmente.

Las cosas empezaron a encajar cuando le arrojaron del helicóptero sobre una pérdida selva. Por supuesto, le tuvieron que empujar. Y una vez abajo pudo contemplar dos cosas: la primera era una caja con toda la intención de aplastarle; la segunda era más terrible: los pantalones verdes habían perdido su integridad física y un agujero había aparecido en una rodilla.

Repuesto de tan traumático suceso se decidió a abrir la caja. ¡Horror! Tenía dentro una gigantesca metralleta.

A lo lejos, no tan lejos para sus desgracia, le pareció escuchar unos sospechosos disparos...

El no estaba acostumbrado a esto. Jamás lo hubiera pensado, ni en su más horrible pesadilla. Qué dirían todos sus conocidos si le vieran así. Su carrera tendría un indeseable final, su prometedora carrera... ¡Manda narices!, mira que tocarle a él, precisamente a él, salvar al mundo.

Los juegos del género que «Commando» inventó han recuperado ahora, entre los usuarios, el protagonismo alcanzado por este clásico, hace ya algunos años.


AMIGA


AMIGA


AMIGA



A lo largo de ochos fases de se suceden los esquemas de más éxito en el mundo del software: numerosas armas, cientos de enemigos y acción desenfrenada.

VIAJE A TRAVÉS DEL INFIERNO

Una de masacre

Así es como nos encontramosde pronto ante un juego tipo «Commando». Esto es, mucha estrategia y pocos disparos. Bueno, mejor dicho, al revés.

A lo largo de ocho escenarios diferentes nos encontraremos con un buen montón de vehículos y soldados completamente dispuestos a ser acribillados y a demostrarnos, una vez más, que en esto del joystick no hay nadie capaz de hacernos sombra.

De vez en cuando podremos cambiar de armas para acabar con el enemigo de forma variada y que no nos puedan acusar de aburridos. Por otro lado, también pululan por los alrededores algunos pobres prisioneros que intentarán ser rescatados, pero que rara vez sobrevivirán a nuestra proximidad y su vorágine de munición asociada. En caso de hacerlo, se nos recompensará con una porción de puntos y, a veces, un botiquín.

Pasemos a analizar las cosas que encontraremos en nuestra misión, no sin antes advertir que para evitar morir deberemos emplear una estrategia determinada contra los diferentes enemigos que hallemos en el recorrido. Por tanto, no todo es matar a lo loco, hay cierta dosis de estrategia, mayor a la habitual en estos programas, que sólo la práctica nos permitirá llegar a dominar perfectamente.

Para masacrar...

Veamos los tipos de armas de que podremos disponer. Todas ellas tienen en común tres grados posibles de potencia, que se pueden perder al ir consumiéndose nuestra energía. Mientras no perdamos el arma por esta causa podremos recoger "potenciadores" para la misma.

– Lanzallamas: es devastador pero tiene un escaso alcance, lo que lo hace poco práctico contra enemigos lejanos y en particular contra los superbichos de fin y entre nivel.

– Lanzagranadas: evitar a toda costa. Es un arma pésima que te conducirá a la muerte casi segura. Su única utilidad puede ser contra los enemigos atrincherados, pero no compensa.

– Misiles: de efectos altamente satisfactorios psicológicamente, su utilidad viene limitada porque puedes dispararlos de poco en poco, esto es, no permite ráfagas de misiles.

WAR ZONE

– Triple disparo: no la óptima, pero de gran facilidad de uso. Si no hay nada mejor, procura cogerla siempre que no te juegues la vida en el intento.

– Láser: su principal ventaja es su gran flexibilidad a la hora de disparar. Permite un disparo muy rápido, pero da algunos problemas porque debes previamente apuntar y esas cosas. Es el mejor arma siempre que no puedas hacerte con la siguiente.

– Misiles dirigidos: son una gozada. Te permiten matar bichos sin tener que apuntar, sólo preocupándote de esquivar y no de apuntar. En su contra tiene el hecho de permitir ráfagas cortas sólo (como el misil normal) lo que puede ser soslayado si tienes la máxima potencia. Es ideal contra los armatostes de fin de nivel. Por otro lado, tiende a ir a por los barriles y las cajas en primer lugar, por lo que deberás tener cuidado en sus cercanías. Este es el arma que recomiendo si quieres llegar a algún sitio.

– Potenciadores: tienen forma de letra "R" y suben el nivel de tu arma, siempre que lleves alguna y no la tengas al máximo.

– Escudo protector: aparece raras veces y es una letra "S". Búscala en las cercacías del fin de nivel.

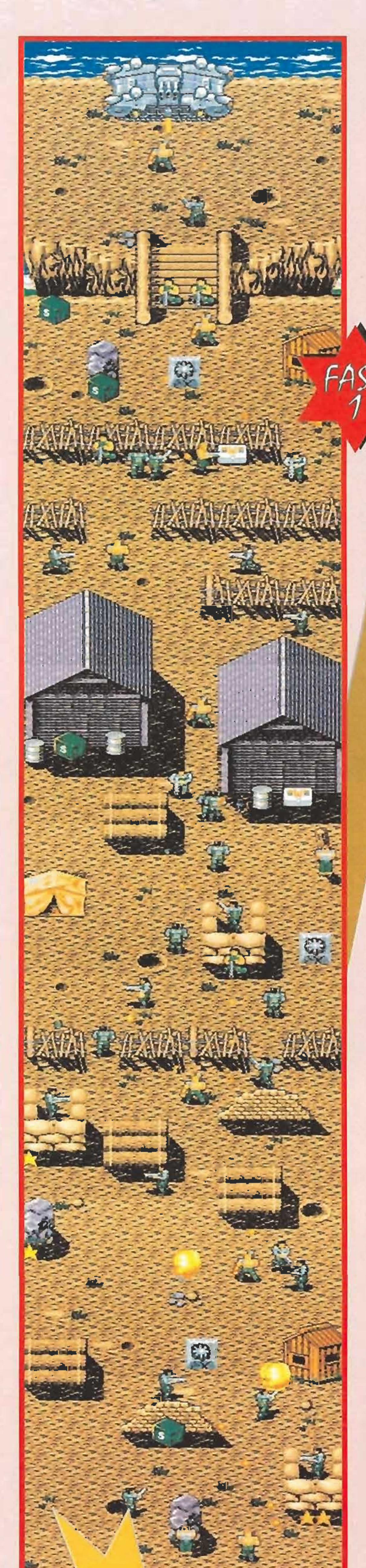
– Superbomba: hace una limpieza casi total de la pantalla, afectando tanto a enemigos como a posibles objetos que quieras coger. Los únicos que sobreviven a sus aniquiladores efectos son los blindados: tanques, barcos...

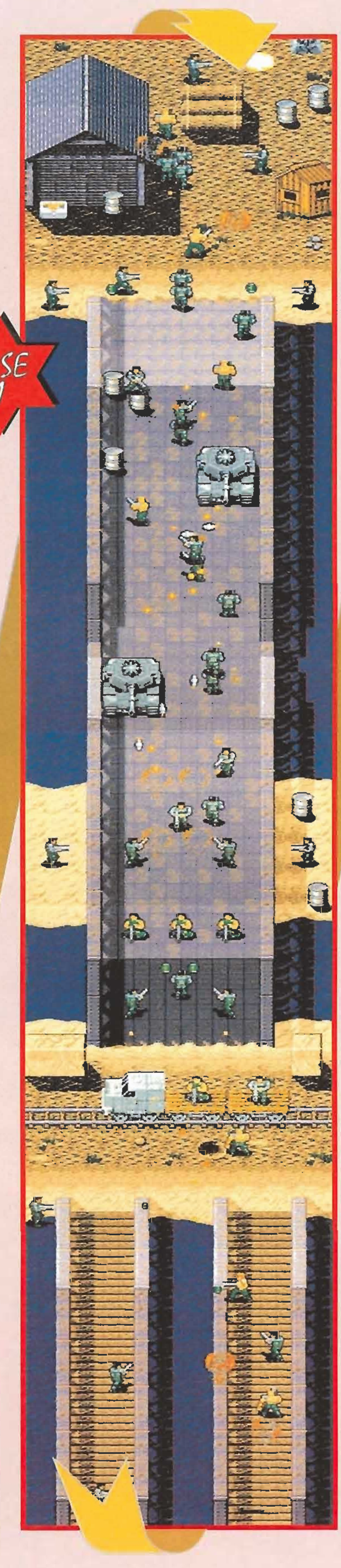
Para ser masacrados...

Ya tenemos las mimbres. Claro, veamos lo que nos falta para hacer el cesto: los enemigos.

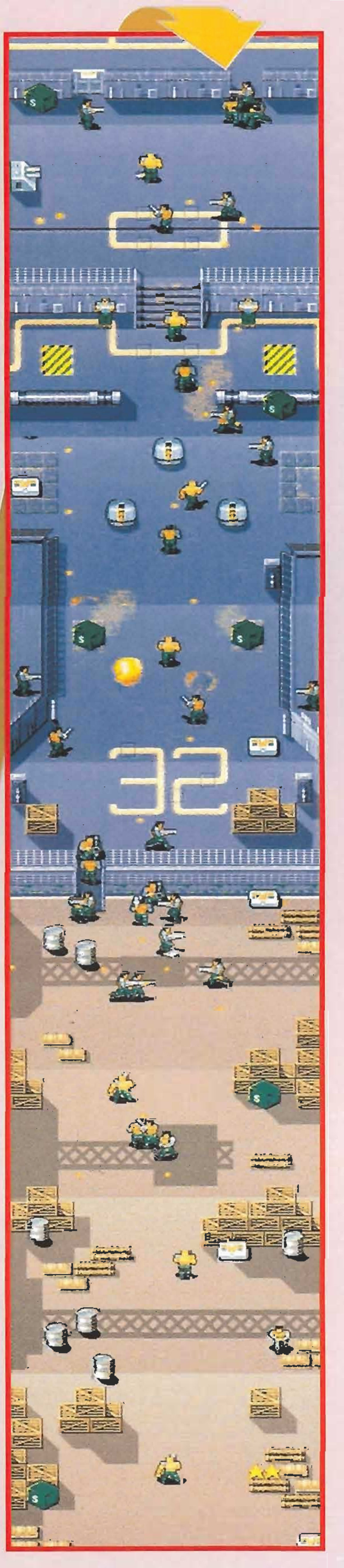
– Soldaditos: pobrecitos. Son los más abundantes y no se comportan siempre de la misma manera. Unos bajan en zigzag hacia ti. Otros aparecen desde los laterales y te siguen hasta

Sólo la práctica nos permitirá conocer la táctica adecuada para responder a los ataques de cada enemigo.









Algunos prisioneros que debemos rescatar aparecerán por sorpresa, pero muchas veces caerán bajo nuestro fuego.

fallecer, momento en que un nuevo soldado les sustituye en el mismo sitio hasta que avanzas lo suficiente para quitártelos de encima. Otros se atreven a esperarte parados. Todos tienen en común que disparan hacia ti y sus balas sólo desaparecen al salir de pantalla o chocar con un obstáculo del decorado.

– Granaderos: lanzan granadas en tu dirección. Son fáciles pues puedes permanecer fuera de su alcance para acabar con ellos. Fíjate donde caen sus bombas y no pases por allí.

– Ametralladores: disparan casi de continuo, bien en vertical o en ráfagas multidireccionales. No apuntan hacia ti. Procura eliminarlos según los veas, sobre todo a los multidireccionales.

– Cañones diversos: la mayoría están apuntando en una dirección determinada. Procura no pasar por su trayectoria hasta haberlos destruido. Pueden disparar misiles o láser. Aquellos son indestructibles. Otros cañones disparan ráfagas multidireccionales de balas. Finalmente, otros lanzan balas hacia tu posición; de ellos, los que tienen forma de estrella pueden ser destruidos normalmente sin problemas. Hay otros que tras disparar se "tapan": estos podrán ser destruidos sólo con misiles o una superbomba.

– Lanzamisiles: cuando los veas, destrúyelos antes de proseguir. En caso contrario, dispararán sus proyectiles sobre tu descubierta espalda.

– Bazokeros: disparan dos tipos de misiles: dirigidos y normales. La única estrategia válida contra ellos es matarles rápidamente. Respecto a los dirigidos, ponte fuera de su alcance (tienen un recorrido muy limitado) y masacra al pesado que te los lance.

– Bombas-paracaídas: lo único que podrás hacer es evitar que te den en la coronilla. Tienen el defecto de caer en puentes estrechos, con la consecuente falta del espacio necesario para la adecuada maniobra.

– Puertas beligerantes: son puertas blindadas que obstaculizan nuestro paso y aprovechan para ducharnos con balas. Si podemos pegarnos al muro en su flanco izquierdo, no nos po-

drán alcanzar sus disparos. Otra posibilidad es meterse en algún habitáculo próximo desde el que dispararla.

Precalentamiento

La primera fase es poco densa. La cosa empieza a ponerse interesante cuando, tras atravesar un puente, encontramos una locomotora que obstaculiza el avance. Para destruirla, colócate en el puente de la derecha pegado al lado izquierdo y dispara hasta destruirla. Ni las balas ni las bombas podrán alcanzarte.

Tras ella se abre otro puente en el que deberemos dar el pasaporte a un par de tanques: dispara pegado al extremo del puente en que se encuentren y a la suficiente distancia para que sus misiles dirigidos no te alcancen. Prosigue tu avance y usa las barricadas cuando veas la cosa complicada; vigila los troncos que te son lanzados.

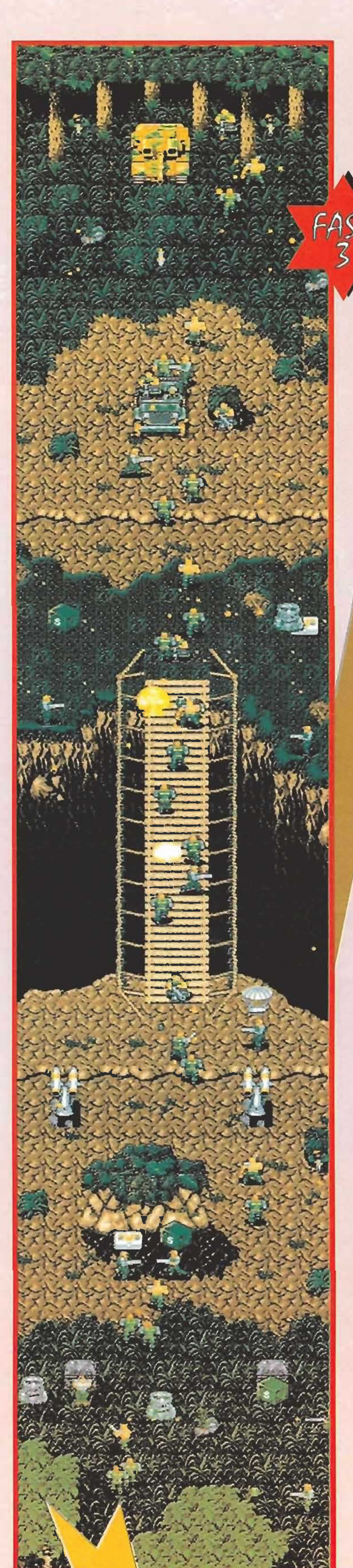
El tanque del final es enternecedor, pese a su temible aspecto. Si te colocas hacia la derecha a su altura sus balas no te alcanzarán y podrás acribillarle sin dificultad.

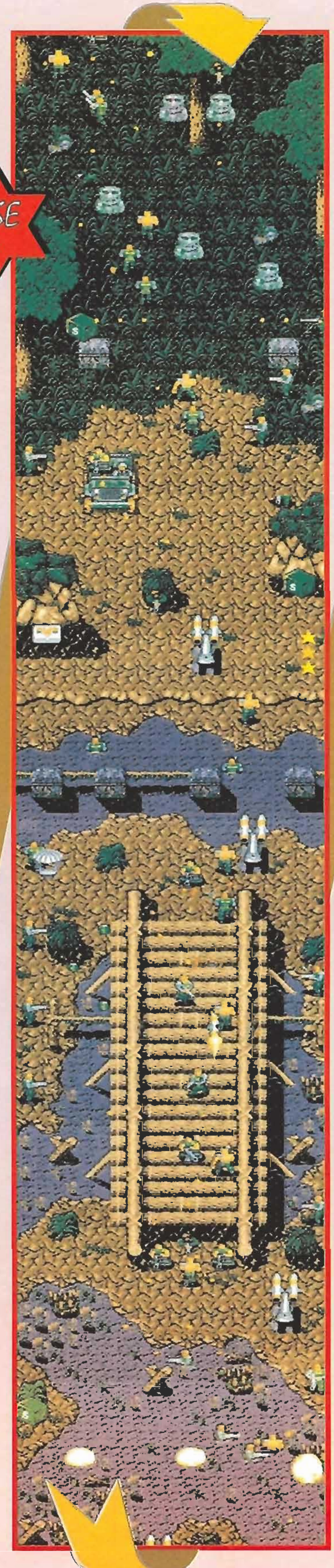
La segunda fase consiste en instalaciones militares, pero es un mero entrenamiento todavía. Consigue cuanto antes el láser y masacra sin piedad a los soldaditos que te atacan. Tras derribar a balazos una puerta podrás gozar de la destrucción de un helicóptero que te ataca con tímidas balas.

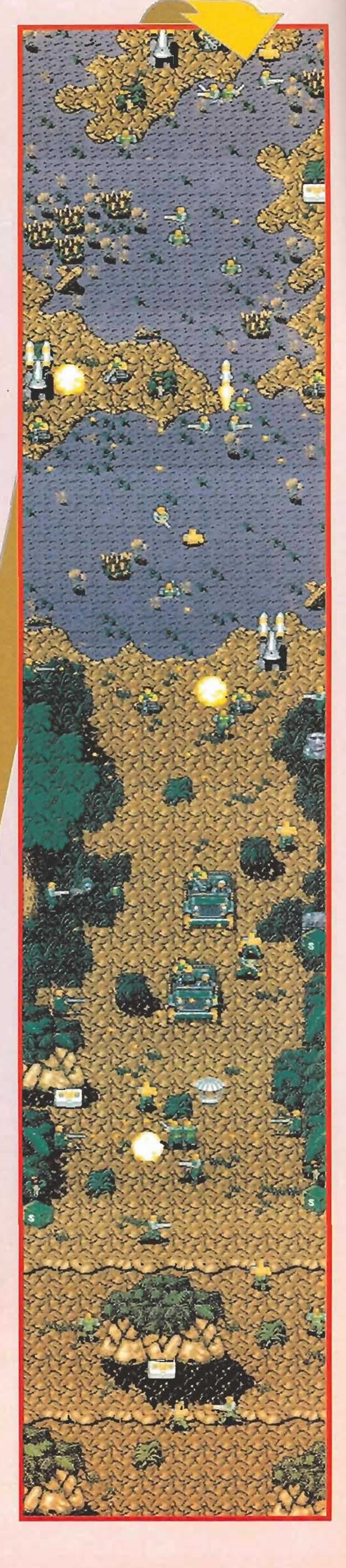
No mucho más allá podrás hacerte con unos misiles dirigidos y el resto de la fase será casi un paseo. Dispara sin cesar hasta llegar al helicóptero final. Contra éste, muévete todo el rato rápidamente huyendo de sus proyectiles dirigidos y dispara de continuo con los tuyos: no tardará en caer hecho pedacitos.

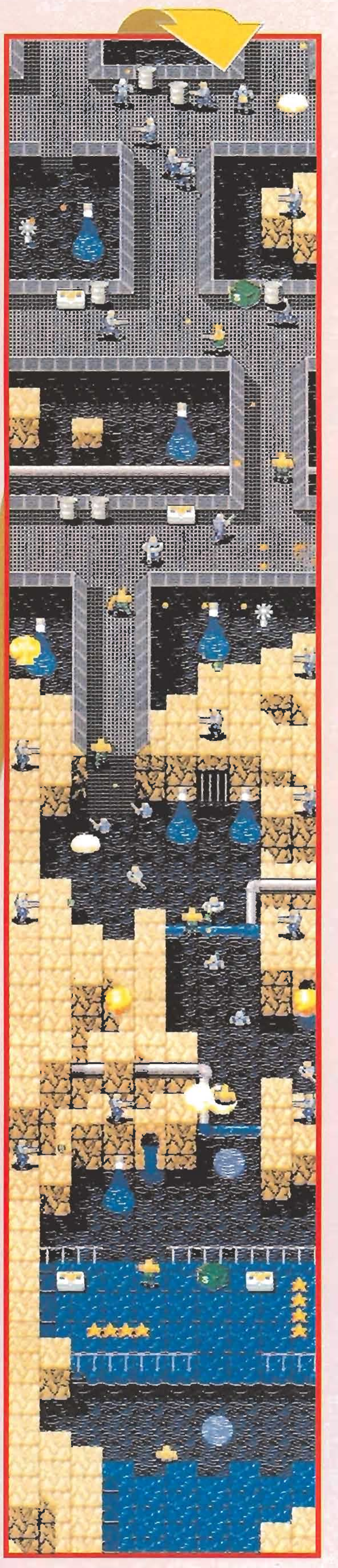
Como fin del paseo, la tercera fase nos devuelve a la jungla y deberemos atravesar incluso apestosas ciénagas. Si posees

Distintos escenarios nos permitirán comprobar en nuestra piel la efectividad del sofisticado ejército enemigo.









Tras los primeros pasos, relativamente sencillos, el interés por avanzar crece a medida que lo hace la dificultad.

los misiles dirigidos, esto va a ser coser y matar. En caso contrario...uf, procura ir siempre primero a por los ramboides, para lo que deberás subir deprisa hasta su altura, donde su lluvia de balas no te alcanzará.

No olvides destruir las rampas con misiles cuando las vayas encontrando: te ahorrarás problemas. El tanque final es la guinda del aperitivo: colócate por la esquina inferior derecha y dispara sin cesar al tiempo que esquivas sus balas, lo que no ha de darte problemas.

La temperatura sube

Ahora nos encontramos en las alcantarillas. Sobre los muros hay granaderos inalcanzables para nosotros. En el agua hay una especie de foco, inmune a nuestro armamento, excepción hecha de la superbomba. Avanza deprisa y con decisión, procurando no coincidir en tu camino con las granadas.

A media fase hacen su aparición unos tanques con capacidad de disparo en las cuatro direcciones: dispáralos desde una distancia prudencial y luego avanza con confianza.

Al final nos espera un divertido submarino que no tardará en llenarlo todo de balas. Su movimiento es sólo horizontal, así que procura encontrar un hueco para tu hombre entre la muchedumbre de balas y suelta todo el rato tus maravillosos misiles.

Tras el alcantarillado, entramos en una base ya más vigilada. Nuestro avance será continuamente entorpecido por las puertas beligerantes de las que ya hablamos.

También podremos observar un hermoso cañón tubular con decididos misiles hacia nuestro héroe; es indestructible,o sea que ponte fuera de su camino.

Por si fuera poco, antes del final deberemos atravesar una zona de tuberías, entre las que se esconden granaderos insaciables e inatacables salvo por sus armas. Y el tanque final es una delicia: aparte de ponerlo todo perdido de proyectiles, dispara láser en las ocho direcciones y... se mueve tanto vertical como horizontalmente. ¡Una auténtica joyita!

En la sexta fase volvemos a



Nuestra Opinión

- CORE DESIGN
- Disponible: **ATARI ST, AMIGA**
- Versión comentada: **AMIGA**

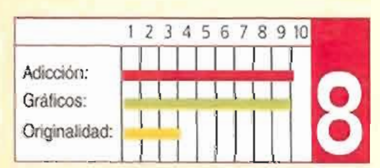
Hace apenas un par de meses Core tuvo a bien sorprendernos con un divertido arcade protagonizado por un cavernícola y que fue bautizado como «Chuck Rock». Los que lo recordéis probablemente tendréis también todavía en mente lo que dijimos acerca del notable contraste que existía entre su elevada calidad técnica en oposición a su evidente falta de originalidad.

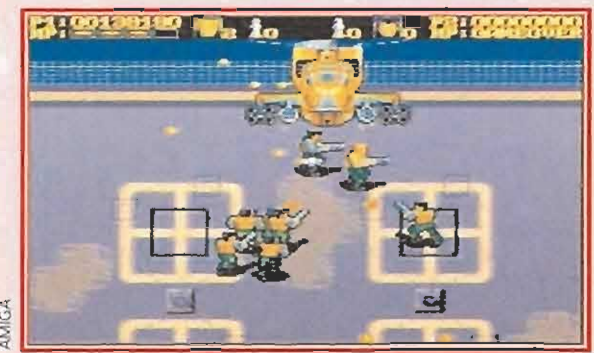
Bueno, pues parece que Core no está dispuesta a cambiar el rumbo de su timón, porque su última producción «Warzone» es de nuevo un adictivo arcade lleno de adicción y calidad técnica pero presidido por lo que, esta vez, ya puede ser considerado como una clamorosa falta de imaginación, como demuestra el hecho de que el programa esté literalmente calcado del mítico «Commando».

Otro factor negativo a destacar es el hecho de que el juego resulta bastante reiterativo, pues pese a estar compuesto por elevado número de fases, todas comparten entre sí el mismo desarrollo.

En fin, aun con todo, y pese a que Core parece empeñada en seguir dándonos una de cal y otra de arena, mejor es un buen arcade en la línea clásica que uno innovador injugable y mediocre, cosa que últimamente abunda más de lo deseable.

J.E.B.





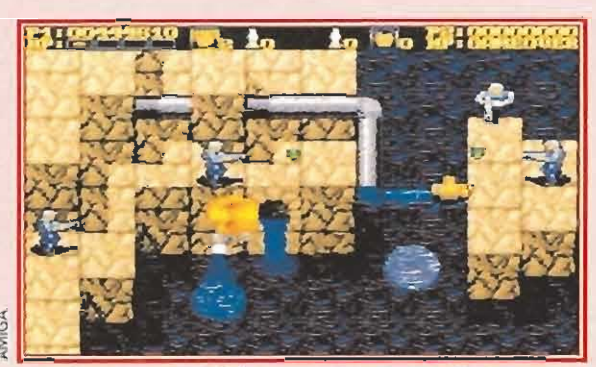
Ocho escenarios diferentes, plagados de enemigos y trampas mortales, nos esperan para ser recorridos.



Existen muchos tipos de adversarios, que presentan variados comportamientos y peligrosidad.



En caso de no tomar la precaución de destruir los lanzamisiles, pagaremos con creces el descuido.



Esta fase se convertirá en una dura prueba incluso para nuestro olfato, ya que se desarrolla en las alcantarillas.



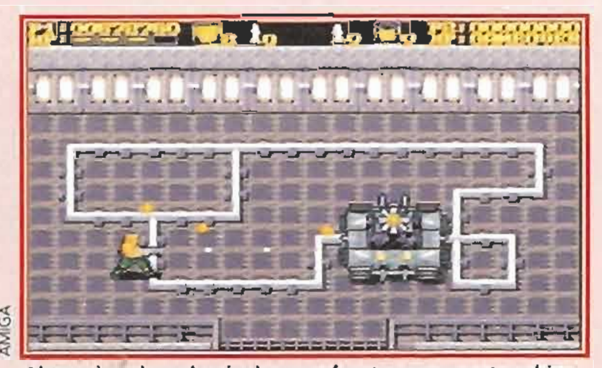
Las puertas que bloquean el camino pueden ser fácilmente destruidas con nuestros disparos.



Los soldados son los enemigos más abundantes, y por fortuna también los menos peligrosos.



No nos resultará tarea sencilla atravesar la base enemiga, pues se halla fuertemente defendida.



Al termino de cada nivel nos enfrentaremos contra el inevitable y resistente enemigo final.



Además de nuestra fiel ametralladora, contaremos con la posibilidad de utilizar otros tipos de armamento.



Cuando la situación se vuelve enormemente complicada, lo mejor es hacer uso de la superbomba.



Aunque la realización técnica del juego es excelente, su desarrollo está calcado del mítico «Commando».



Completar el juego con el número de vidas que se nos conceden es tarea casi imposible.

los orígenes. Tras atravesar un desierto frustrado (por la cantidad de soldados que hay en él), entraremos en una zona muy parecida a la primera, pero un poco más densa.

Encontraremos en ella también el ferrocarril obstáculo y los tanques en los puentes, pero con más dificultad para su destrucción. Tras el puente será divertido ser recibido por mogollón de balas procedentes al unísono de estrellas y soldados. Al final, un nuevo tanque con movimiento vertical, sobre los carriles marcados en el suelo, nos devolverá la esperanza dada su fácil destrucción si te colocas en uno de sus flancos y desde aquí le disparas sin cesar.

Al rojo vivo

La séptima fase comienza pasada por agua. Aprovéchate de tus enemigos que no se atreven a meterse en el líquido (el temor al constipado, supongo) y avanza por aquí siempre que puedas, abatiéndolos desde esta improvisada plaza fuerte.

Tras unas quebradizas puertas nos espera una serie de helicópteros como el del segundo nivel: vigila sus dos primeras balas y no tendrás dificultad para hacer que estallen. Al subir unas escaleras vigiladas con inusitado celo, nos veremos frente a un barco. Encomiéndate a alguien y dispara como loco, pues es francamente difícil, máxime teniendo en cuenta tu limitada zona de maniobra.

La octava transcurre en la base del jefe y es fácil imaginarse que va a estar llena de toda clase de cosas destructoras. Pues nada, paciencia y a no dejar títere con cabeza. Masacra sin descanso.

Un punto especial es el puente sobre el vacío que has de atravesar vigilando la caída libre de bombas paracaidistas. Antes del final deberemos tragar otra ración de puertas beligerantes en un laberinto de pasillos: usa los trucos explicados.

Por fin, podremos ver al causante de todo este infierno montado en su utilitario lanza-todo-tipo-de-cosas. Aquí podrás corregir tu error, pues descubrirás que el barco del séptimo nivel NO era tan difícil; es más, era casi fácil.

Una ducha en casa

Esa es la sensación que tenía. Había matado todo lo matable, destruido todo lo destructible y esquivado todo lo esquivable. Los tiznes negros se habían corrido hasta distorsionar las facciones de su cara, el pantalón se le pegaba a las piernas y la metralleta echaba humo.

Allí, por fin, estaban los vestuarios. Se juró que no volvería a pasarle: la próxima vez que quisiera adelgazar emplearía una dieta normal. Esta había acabado con sus kilos, pero había estado a punto de provocarle un ataque al corazón.

F. H. G.

CARGADORES

EXTREME — SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador 'Extreme'
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-91
  30 DEF FN n()=(a$="n" OR a$="N
"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CL
EAR 49999: POKE 23417,84: LOAD "
"CODE 50000: CLS : DIM a$(1)
  40 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF FN n() THEN POKE 50
119,0
  50 INPUT "Armamento infinito?
"; LINE a$: IF FN n() THEN FOR n
=50120 TO 50139: POKE n,0: NEXT
n
  60 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$: IF FN n() THEN POKE 501
43,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": FOR n=1 TO 150: NEXT
n: INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
  80 RANDOMIZE USR 50000
```

LISTADO 2

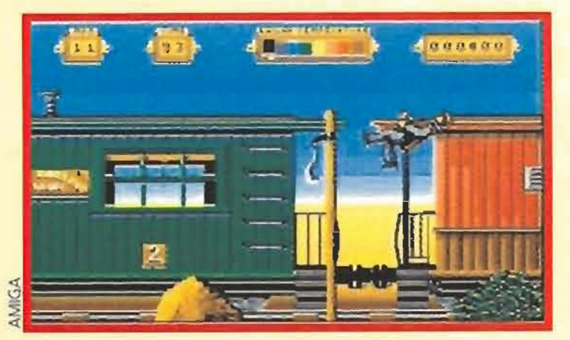
```
 1   F3DD210000DDF9110010  1000
 2   3EFF37CD560530EF217F  1115
 3   C311945C016400D5EDB0  1179
 4   1100FE011A00EDB011F4  1180
 5   F8016902EDB0C921C05D  1291
 6   11C15D01339E3600EDB0  980
 7   DD210DFF11C300CD13FD  1211
 8   DD21004011FF17210DFD  1107
 9   22CEFDCD13FD31A86121  1317
10   FFFB11FFFF01589EEDB8  1701
11   21A86101539E7EEE9D77  1185
12   230B78B120F6AF322ADA  1106
13   3EA732406F3272D43296  1110
14   BB3272D532FDD43203D4  1344
15   AF32057CC3165B00E9EA  1129
16   D2E2B6E066E0B6E0D2E2  2090
17   EDLDD1AFD3FE7CFE01D8  1918
18   CDDD03D9083AFF82FE00  1351
19   060C28172119FC22B7FD  861
20   21008011005B3E410669  406
21   10FE08D9C3FBFC0018F6  1463
22   D9083D281E08EDA0EDA0  1158
23   EDA0EDA0EDA0EDA0EDA0  1985
24   EDA0EDA0EDA0EDA0EDA0  1985
25   00D9C3FBFC3E0108215A  1109
26   FC22B7FDAF320CFD3E08  1282
27   320EFD0608060806081О  375
28   FED9C3FBFCD908FE9838  1856
29   5D00280E0806047E1223  357
30   1410FA00060118393DFE  689
31   98383A0E0321F1FC1165  927
32   48060828182B1D1D0000  254
33   0605FE9928102B1D0006  552
34   03FE9A2807281D1D0000  559
35   060110FE6E26FF08D9C3  1100
36   FBFC060D0810FED9C3FB  1463
37   FC060B18F57710FE182E  997
38   0000182A3D20E73E9C08  616
39   21F1FC11F8787B86BA06  1360
40   0720E436C82B7B86BA06  1013
41   0420DB36C82B7B86BA20  1027
42   D736A8287B86770E01D9  1068
43   C3FBFC9888C898CDF6FC  2041
44   D03E163D20FDA704C83E  1071
45   7FD6FE1FA9E62028F479  1467
46   2F4FE602F608D3FE37C9  1333
47   F33E02320CFDF608D3FE  1341
48   21E0FEE5DBFE1FE6204F  1585
49   D51E20069CCDF2FC30F7  1431
50   3EC28830F21D20F106C9  1239
51   CDF6FC30E878FED430F4  1861
52   CDF6FC30DE1E07210 1FE  1506
53   4623CDF2FC30D27E23B8  1407
54   30CD1D20F13E01320CFD  933
55   069ED12E043E0818023E  581
56   09CDF8FCD000003E0ECD  1203
57   F8FCD03E133EBC88C815  1447
58   069ED26CFD3E3ABDC2DD  1459
59   0326886260006B22E01FD  697
60   2130FF3E0418163EC1AD  876
61   C5110D7700DD231B06B2  1022
62   2E01003E0218023E09CD  413
63   F8FCD0CDF4FBD03E133E  1759
64   D088C81506B2D280FD7C  1563
65   A0677AB320CFC3DFFE3E  1550
66   C1ADC611DD7700DD231B  1204
67   2E023E0406B3CD47FED0  1037
68   FD7E04B7285669 01FD7F  1178
69   ED79FD4E00FD4601DD21  1267
70   0000DD094D3E012E0206  424
71   83CD47FED03E7FBD2803  1338
72   32D0FEFD5E02FD560369  1308
73   010500FD094D2E023E03  458
74   0683CD47FED07BB206B2  1408
75   2E013E06C2B2FD11DFFE  1234
76   ED53CEFD110E003E02C3  1069
77   82FD3E0618BB3E0CCDF8  1237
78   FC00003E0ECDF8FCD03E  1303
79   DBB8CB1506B3D245FEC9  1546
80   00000000000000000000  0
```

DUMP: 40.000 — Nº DE BYTES: 790

BACK TO THE FUTURE 3








```
REM Cargador 'Back to the future III'
REM Pedro Josè Rodrìguez 27-5-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(512):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1661943& THEN PRINT"Error en los data!":END
PRINT"Este cargador proporciona:":PRINT
PRINT"-Vidas infinitas en la fase 1"
PRINT"-Tiempo infinito en la fase 2 (deberàs pulsar el botòn izquierdo"
PRINT"del ratòn cuando hayas conseguido màs de 50000 puntos y la aguja"
PRINT"de los minutos pase por las doce)"
PRINT"-Inmunidad y tartas infinitas en la fase 3"
PRINT"-Tiempo infinito en la fase 4"
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,0000,45FA,01DE,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,000A,2948,0038,4EEC,000C
DATA 41FA,000E,23C8,0007,CC64,4EF9,0007,CBE0,41FA,0026,43F9,0007,CB00,33FC
DATA 4EF9,0007,CCE2,23C9,0007,CCE4,45FA,0134,32D8,B5C8,66FA,4EF9,0002,0000
DATA 4EB9,0007,CD66,4EB9,0007,CD10,4A86,66F0,D1FC,0000,1800,5279,0007,CE7E
DATA 45F9,0007,CE7C,0452,000C,4A52,6702,6AD4,0CB9,0007,0800,0006,4150,660C
DATA 23FC,0007,CB74,0006,4150,4E75,0CB9,0007,03E0,0006,2950,660C,23FC,0007
DATA CB9C,0006,2950,4E75,0CB9,0007,03E0,0006,2974,660A,23FC,0007,CBF4,0006
DATA 2974,4E75,21FC,0007,CB82,00F0,4EF9,0007,0800,4EB9,0006,251E,4279,0007
DATA 5CB0,4279,0007,5F58,4279,0007,6116,4E75,21FC,0007,CBAA,00F0,4EF9,0007
DATA 03E0,0C79,007A,0006,2928,662C,4EB9,0005,D51E,33FC,6006,0007,1A8A,23FC
DATA 0839,0006,0007,1A9A,23FC,00BF,E001,0007,1A9E,33FC,6600,0007,1AA2,4E75
DATA 4EB9,0005,D0FE,4279,0007,3BA8,4279,0007,249A,4E75,21FC,0007,CC02,00F0
DATA 4EF9,0007,03E0,4EB9,0005,D0FE,23FC,33FC,0099,0007,0AC6,23FC,0007,0B4E
DATA 0007,0ACA,33FC,4E71,0007,0ACE,4E75,*
```

HUNT FOR THE RED OCTOBER — ATARI








```
1     '***************************************************************
2     '*              CARGADOR ATARI ST PARA RED OCTOBER             *
3     '*                 POR MARC STEADMAN Y JULIAN ROM              *
4     '***************************************************************
5     '* ----- CREA UNA CARPETA AUTO ANTES DE COPIAR EL CARGADOR ----- *
6     '***************************************************************
10    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+162 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE N,A
20    S=S+A:NEXT N :IF S <>&H0DE447 THEN ? "DATAS MAL": END
30    ? "INSERTA EL DISCO CON LA CARPETA AUTO": A$=INPUT$(1)
40    BSAVE "AUTO\OCTOBER.PRG",3E5,N-3E5
50    ? "OK, PULSA EL BOTON DE RESET"
100   DATA 601A,0000,0084,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
110   DATA 0000,0000,3F3C,0020,4E41,487A,0054,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007
120   DATA 4E41,3F3C,0001,42A7,3F3C,0001,4267,42A7,2F3C,0000,0500,3F3C
130   DATA 0008,4E4E,21FC,0005,FFCE,0432,31FC,4E75,0544,4EB8,0500,48FA
140   DATA 000E,23CD,0006,0190,4EF9,0006,0000,13FC,00FF,0001,DBC9,4ED0
150   DATA 504F,4E20,454C,2044,4953,434F,204F,5249,4749,4E41,4C20,5920
160   DATA 5055,4C53,4120,554E,4120,5445,434C,4100,0000,0000
```


SI NO ME EQUIVOCO BUSCAIS UN CACAHUETE AZUL
Y SI YO TAMPOCO ME EQUIVOCO, LO TIENES TÚ
¿PARA QUÉ LO QUEREIS?
PARA ENTREGÁRSELO A ZORTOG
PUEDE SER
ME PARECE QUE YA ES DEMASIADO TARDE PARA ESO
?
GRRÑÑG
¿ESE ES ZORTOG?
YO ME VOY DE AQUÍ...
!
¡HA COGIDO A CHIP!!
ES HORRIBLE
ARFGG...!
CHOF
ASESINO!!!
¡ATRÉVETE CONMIGO!
NAAANOOOOOO...!!
CHAF
NOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
MICRO MANIA
COMIC

LEMMINGS — PC

```
20 ' Cargador de LEMMINGS por JESUS PEREZ SICILIA 1.991
50 NB = 520: NL = NB / 20: A=10: B=11: C=12: D=13: E=14: F=15
60 COLOR 6, 0, 0: CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 DIR = 0: DEF SEG = &H9000: OFFSET = 0
90 FOR W1 = 1 TO NL
100 CHECKSUM = 0: Z = 1: READ L$, SUMA
110 FOR W2 = 1 TO 39 STEP 2
120 B1$ = MID$ (L$,Z,1): B2$ = MID$ (L$,Z+1,1): Z = Z + 2
130 A1 = ASC(B1$): A2 = ASC(B2$)
140 NIB1 = A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2 = A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
150 BYTE = NIB1 * 16 + NIB2: CHECKSUM = CHECKSUM + BYTE:
 POKE DIR, BYTE: DIR = DIR + 1
160 NEXT W2
170 IF CHECKSUM <> SUMA THEN CLS: LOCATE 12, 29: PRINT
 "ERROR EN LINEA DATA "; W1: LOCATE 22, 1: STOP
180 NEXT W1
190 CLS: LIN = 7
200 D1 = &H1A5
210 B1 = 0: B11 = 0: B12 = 0
220 LOCATE 1, 27: COLOR 7: PRINT "Cargador   LEMMINGS": COLOR 6
240 LOCATE  9, 19: PRINT "¿ Pasar siempre nivel (s/n) ? ..... S"
250 LOCATE 11, 19: PRINT "¿ Tiempo infinito ?.............. S"
260 GOSUB 390
270 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN Y$ = "N" ELSE B11 = 1: Y$ = "S"
280 GOSUB 410
290 GOSUB 390
300 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN Y$ = "N" ELSE B12 = 2: Y$ = "S"
310 GOSUB 410
320 B1 = B11 + B12
330 LOCATE 20, 23: COLOR 0,3: PRINT " Pulsa  <Intro>  si
 es correcto ": COLOR 6,0: X$ = INPUT$(1): IF X$ <> CHR$(13)
 THEN 190
340 POKE D1,B1
350 CLS: LOCATE 12, 1: PRINT "Introduce el disco 1 sin protección
 contra escritura"; CHR$(13); "en la unidad A: y pulsa una tecla...":
 X$ = INPUT$(1)
360 CALL OFFSET
370 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT "Juego modificado. Puedes comenzar ..."
 : PRINT: PRINT
380 SYSTEM
390 LIN = LIN + 2: Y$ = "s": LOCATE LIN, 60: COLOR 4: PRINT CHR$(17):
 COLOR 6: X$ = INPUT$(1)
400 RETURN
410 LOCATE LIN, 58: PRINT Y$;"  "
420 RETURN
64000 DATA "551E8CC88ED8EB2390A0A5013C017418A0A5013C", 2140
64001 DATA "037411A0A5013C027472A0A5013C03746BE95F01", 1695
64002 DATA "EB69901EBA250052E857018CC98ED9B900928EC1", 2505
64003 DATA "8D36A601BF9700B91100F3A45AE84501BA610052", 2070
64004 DATA "E837018CC98ED9B900928EC18D36A601BF9700B9", 2543
64005 DATA "1100F3A45AE82501BAA10052E817018CC98ED9B9", 2354
64006 DATA "00928EC18D36A601BF9700B91100F3A45AE80501", 2122
64007 DATA "1FE979FFEB66901EBA250052E8EF008CC98ED9B9", 2812
64008 DATA "00928EC18D36B701BF9700B91100F3A45AE8DD00", 2354
64009 DATA "BA610052E8CF008CC98ED9B900928EC18D36D101", 2575
64010 DATA "BF9700B91100F3A45AE8BD00BAA10052E8AF008C", 2438
64011 DATA "C98ED9B900928EC18D36EB01BF9700B91100F3A4", 2608
64012 DATA "5AE89D001FE91FFF1EBA250052E88A008CC98ED9", 2434
64013 DATA "B900928EC18D36C801BF9F00B90900F3A45AA0A5", 2428
64014 DATA "013C02750726C7069B009090E86A00BA610052E8", 1808
64015 DATA "5C008CC98ED9B900928EC18D36E201BF9F00B909", 2424
64016 DATA "00F3A45AA0A5013C02750726C7069B009090E83C", 1987
64017 DATA "00BAA10052E82E008CC98ED9B900928EC18D36FC", 2520
64018 DATA "018F9F00B90900F3A45AA0A5013C02750726C706", 1797
64019 DATA "9B009090E80E001FEB01901F5DCBE80B00CD259D", 2069
64020 DATA "C3E80400CD269DC3B80092BED828C0B9010029DB", 2392
64021 DATA "C3038EDD33C08BD88BC88BD08BE88BF08BF8CB8E", 3327
64022 DATA "DBC606EC44EB909090909090909090CB8EDBC706", 3027
64023 DATA "DC019090CB8EDBC6062447EB9090909090909090", 2771
64024 DATA "90CB8EDBC70626029090CB8EDBC606C044EB9090", 2792
64025 DATA "90909090909090CB8EDBC706E5019090CB000000", 2498
```

PREDATOR 2 — AMSTRAD

```
10 REM Cargador 'Predator 2'
20 REM Pedro Jose Rodriguez 31-5-91
30 DEF FNn=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:MEMOR
Y &3EFF:CALL &BD37
40 sum=0:RESTORE:FOR n=&3F00 TO &3F2D:RE
AD a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=s
um+byte:NEXT:IF sum<>4707 THEN PRINT"Err
or en los data!":END
50 INPUT"Energia infinita";a$:IF FNn THE
N POKE &3F18,2
60 INPUT"Creditos infinitos";a$:IF FNn T
HEN POKE &3F1D,&3D
70 INPUT"Balas infinitas";a$:IF FNn THEN
 POKE &3F22,&3D
80 INPUT"Cargadores infinitos";a$:IF FNn
 THEN POKE &3F27,&3D
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
100 MODE 1:LOAD"!",&7000:CALL &3F00
110 DATA F3,21,0,70,7E,EE,C3,77,23,7C,FE
,72,20,F6,21,17,3F,22,A1,70,C3,11,70,3E,
0,32,51,99,3E,A7,32,4A,95,3E,A7,32,3C,91
,3E,A7,32,4A,91,C3,3D,0
```

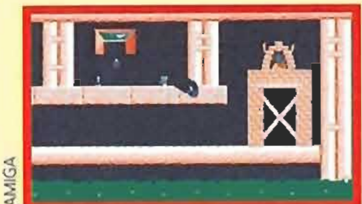
PUZZNIC — SPECTRUM

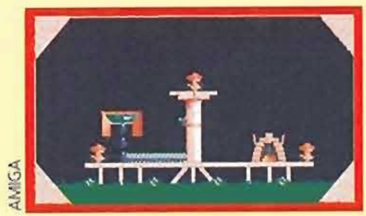
```
   10 REM ####################
   20 REM ###   AMADOR        ###
   30 REM ###     MERCHAN     ###
   40 REM ###       RIBERA    ###
   50 REM ####################
   60 REM ## NOVIEMBRE  1990 ##
   70 REM ####################
   80 REM ###    PUZZNIC     ###
   90 REM ####################
  100 CLEAR VAL "24730": LET L=PE
EK VAL "23631"+VAL "256"*PEEK VA
L "23632"+VAL "5": LET K=PEEK L:
 POKE L,VAL "111"
  110 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E VAL "30000": FOR A=VAL "25000"
 TO VAL "25012": READ X: POKE A,
X: NEXT A: RANDOMIZE USR VAL "25
000": LOAD ""CODE VAL "25088"
  120 POKE L,K
  130 INK 5: CLS
  140 INPUT "INF. TIEMPO? (S/N) "
,A$
  150 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE VAL "46080",NOT PI
  160 INPUT "INF. INTENTOS? (S/N)
 ",A$
  170 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE VAL "37913",NOT PI
  180 RANDOMIZE USR VAL "36864"
  190 DATA 243,33,48,117,17,0,64,
1,0,27,237,176,201
```

WARLOCK THE AVENGER — C 64

```
1 REM***********************************
2 REM*                                 *
3 REM* WARLOCK THE AVENGER  C-64       *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS  24-6-91    *
5 REM*                                 *
6 REM***********************************
7 POKE53281.1:POKE53280.1:POKE646.5:PRIN
TCHR$(147)
8 FORN=288TO387:READA:POKEN.A:S=S+A:NEXT
9 IFS<>13952THENPRINT"ERROR EN  DATAS":E
ND
10 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":A$:IFA$
="N"THENPOKE373.44:POKE376.44
11 INPUT"ARMAS INFINITAS (S/N)":A$:IFA$=
"N"THENPOKE381.44
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA"
13 POKE53280.PEEK(162):GETA$:IFA$=""THEN
13
14 SYS288
15 DATA160.0.132.252.169.224.133.253.177
.252.145.252.200.208.249.230.253
16 DATA208.245.169.76.141.225.255.169.23
7.141.226.255.169.246.141.227.255
17 DATA169.53.133.1.162.1.160.1.169.1.32
.186.255.169.0.32.189
18 DATA255.169.0.32.213.255.169.32.141.2
22.3.169.107.141.223.3.169
19 DATA1.141.224.3.76.0.4.173.32.208.73.
2.141.32.208.169.173
20 DATA141.96.109.141.241.115.169.0.141.
7.121.96.74.68.83
```

LEMMINGS — AMIGA








```
REM Cargador 'Lemmings'
REM Pedro Josè Rodrìguez 13-6-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>987801& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Tiempo infinito";a$:IF FNn THEN c%(91)=&H6006
INPUT"Trepadores infinitos";a$:IF FNn THEN c%(97)=&H6002
INPUT"Paracaidistas infinitos";a$:IF FNn THEN c%(99)=&H6002
INPUT"Bombas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(101)=&H6002
INPUT"Bloqueadores infinitos";a$:IF FNn THEN c%(103)=&H6002
INPUT"Constructores de puentes infinitos";a$:IF FNn THEN c%(105)=&H6002
INPUT"Constructores de tùneles infinitos";a$:IF FNn THEN c%(107)=&H6002
INPUT"Mineros infinitos";a$:IF FNn THEN c%(109)=&H6002
INPUT"Excavadores infinitos";a$:IF FNn THEN c%(111)=&H6002
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0014,43F8,0300,45FA,00DC,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004,41FA
DATA 002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052,0839
DATA 0004,008F,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004,42AE
DATA 002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF,FFFF
DATA 0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,0016,2948,005A,2948,007E,2948
DATA 00A0,2948,00AC,4EEC,000C,23FC,0000,0390,0007,00DC,4EF9,0007,0000,31FC
DATA 03A0,3FDA,31FC,03A0,4010,4EF8,0400,21FC,6010,4E71,1952,303C,6002,31C0
DATA 13C6,31C0,138E,31C0,12CC,31C0,1054,31C0,1266,31C0,11F2,31C0,1158,31C0
DATA 132E,4EF8,0400,*
```



CARGADORES

PREHISTORIK — AMIGA



AMIGA



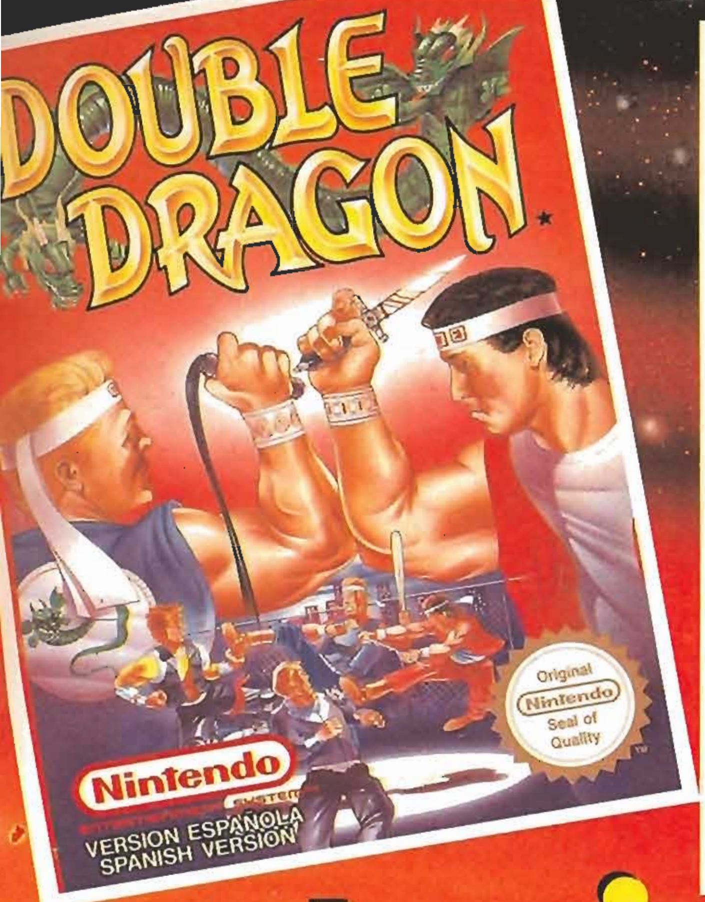
AMIGA

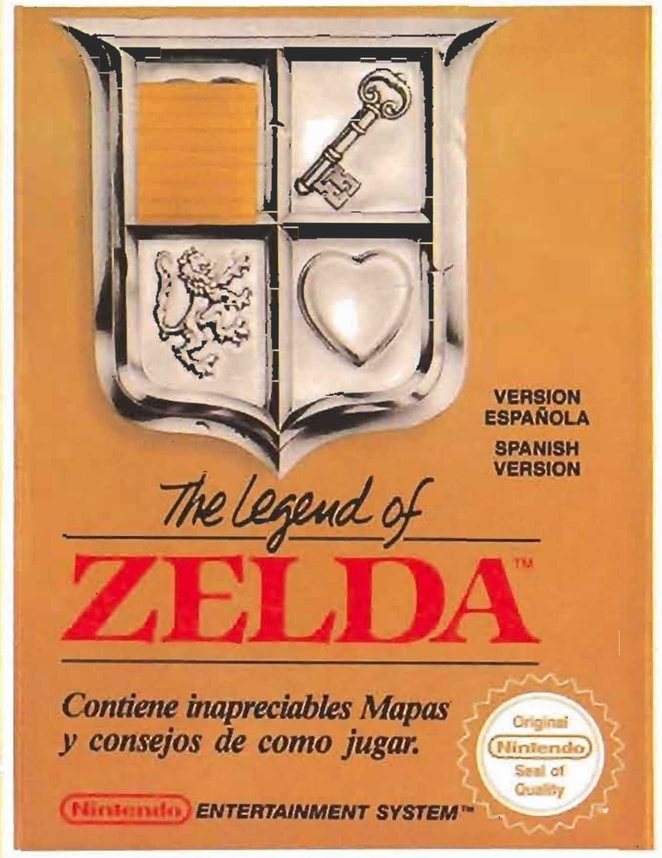
```
REM Cargador 'Prehistorik'
REM Pedro José Rodriguez 6-6-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>981175& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(74)=&H600A
INPUT"Energia infinita";a$:IF FNn THEN c%(80)=&H6004
INPUT"Tiempo infinito";a$:IF FNn THEN c%(85)=&H601C
INPUT"Marcador de comida lleno al destruir un enemigo";a$
IF FNn THEN c%(102)=&H6004
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00C8,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FEDC,0002,2D48,FEDC,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,21C8,0000,2057,0C90,2840,23EC,6708,4CF8,0100,0000,4E75,2D7A,FFE4
DATA FEDC,D1FC,0000,90C6,317C,4E71,6AAA,317C,4E71,08C8,317C,6002,063C,D0FC
DATA 4000,317C,4E71,0A9A,317C,4E71,2176,317C,4E71,4CA2,317C,4E71,61E6,317C
DATA 4E71,762E,90FC,5000,317C,702E,0D82,60AC,*
```

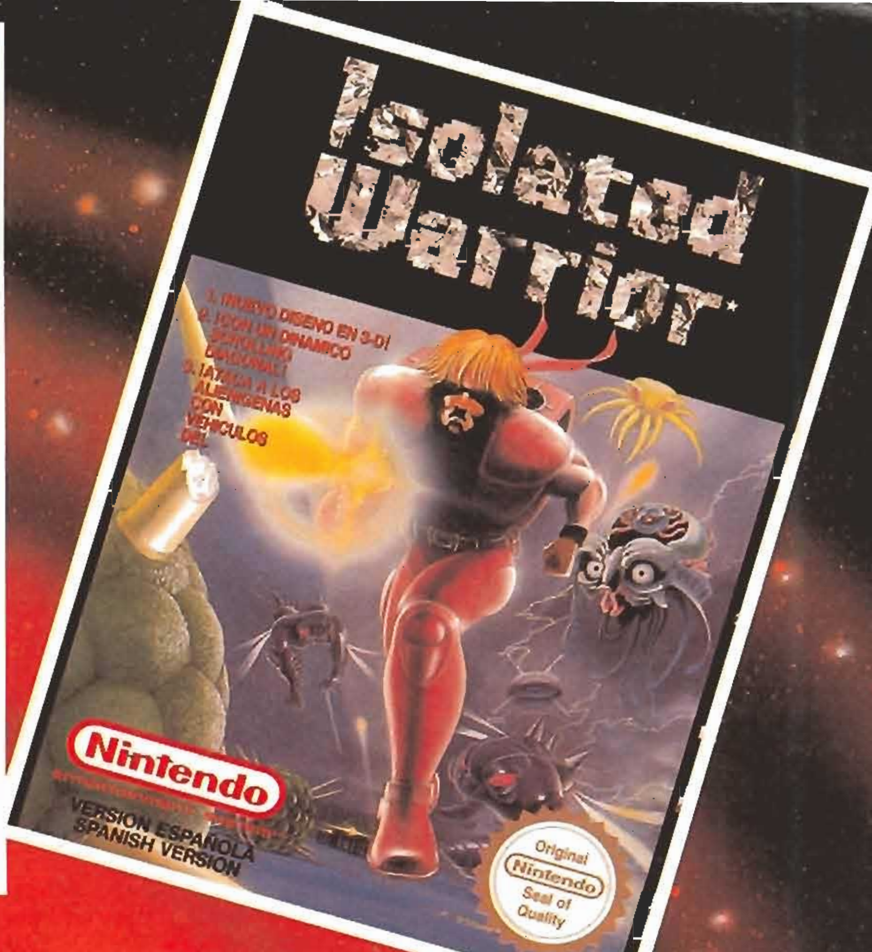
PREDATOR 2 — C 64

```
7 POKE53281.1:POKE53280.1:POKE646.5:PRIN
TCHR$(147)
8 FORN=49168TO49313:READA:POKEN.A:S=S+A:
NEXT
9 FORN=304TO319:READA:POKEN.A:S=S+A:NEXT
10 IFS<>22135THENPRINT"ERROR EN  DATAS":
END
11 INPUT"CARTUCHOS INFINITOS (S/N)":A$:I
FA$="N"THENPOKE306.44:POKE309.44
12 INPUT"CREDITOS INFINITOS (S/N)":A$:IF
A$-"N"THENPOKE312.44:
13 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA"
14 POKE53280.PEEK(162):GETA$:IFA$=""THEN
14
15 SYS49168
16 DATA160.0.132.252.169.224.133.253.177
,252,145.252.200.208.249.230.253
17 DATA208.245,169.76.141.225.255.169.73
.141.226.255.169,192,141,227,255
18 DATA169.53.133,1.162.1,160.1,169.1,32
,186,255,169,0,32,189
19 DATA255.169.0,32,213.255,169.76,141.2
20,2.169,91.141.221,2.169
20 DATA192.141.222.2,76.0.229.160.171.89
.80.3.153.80.3,136,208
21 DATA247,169,32.141.225.3.169.122..141.
226.3.169,192,141,227,3.169
22 DATA208.76.231.2.169.32.141.198.3,169
,143,141.199.3.169,192.141
23 DATA200.3.164.254.153.67.5.96.169.76.
141.229,136.169.48,141.230
24 DATA136.169.1.141,231.136.173.4,220.9
6
25 DATA169.173.141.60.16.141.200.16.141.
17,166.108.22.0.74.68.83
```

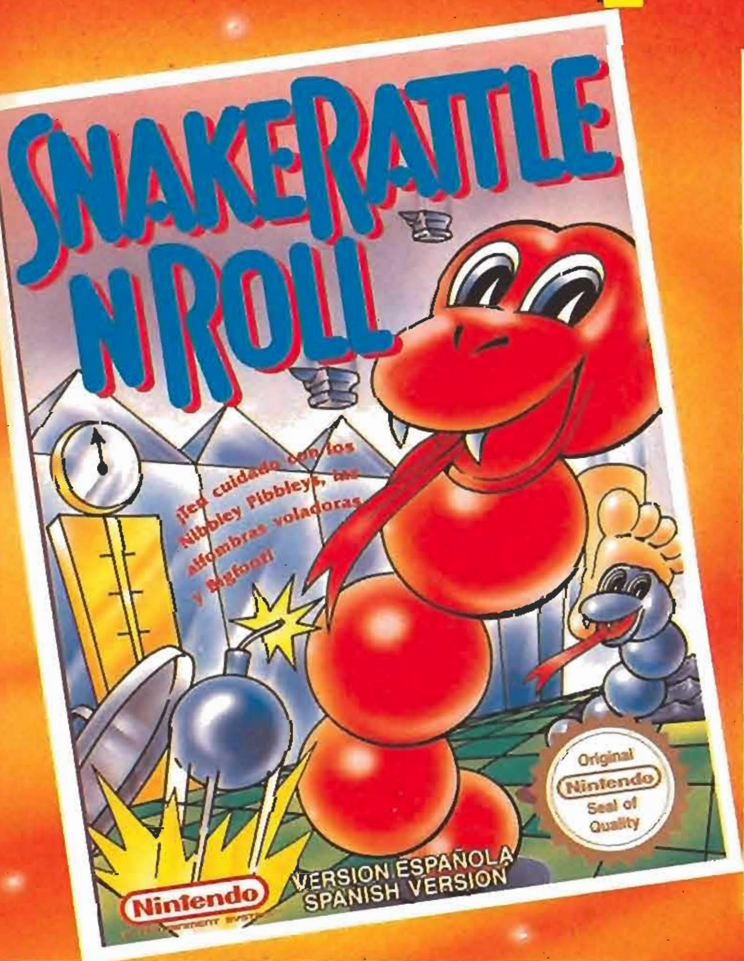

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
Descubre
una galaxia
de apasio
AIR FORTRESS
DOUBLE DRAGON II
The Revenge
BASED ON THE HIT ARCADE GAME!
NEW MARTIAL ARTS MOVES!
9 INCREDIBLE MISSIONS!
SIMULTANEOUS 2-PLAYER HEAD-TO-HEAD ACTION
Acclaim
SUNSOFT
BATMAN
The Video Game
JALECO
GOAL!
TRACK & FIELD II
TAITO
TAITO CORPORATION
BUBBLE BOBBLE
THESE ARE TWO HUNGRY DINO-MIGHTS AND THEY'VE GOT BUBBLE FIGHT'N FUN DOWN TIGHT. You and your two brontosaurus buddies, Bub and Bob, are up to your brows in bubble troubles. You've got to battle battalions of bullies by blowing and bursting billions of bubbles. It's a fast-paced bubble banquet through over 100 screens of slap happy suds. Got an appetite for fun...then get blowin'
BLUE SHADOW™
Original Nintendo Seal of Quality
Official Nintendo Seal of Quality

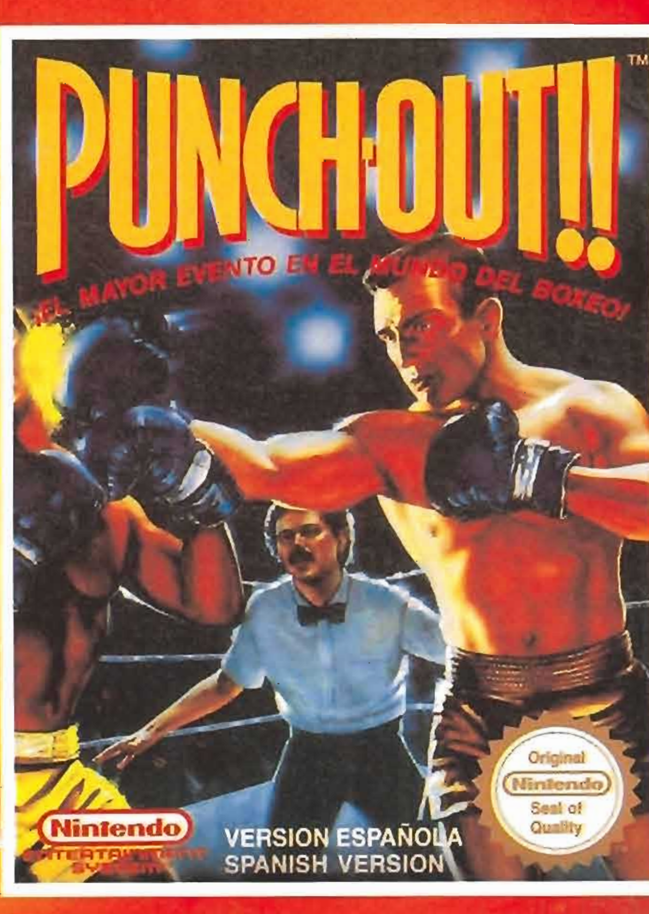


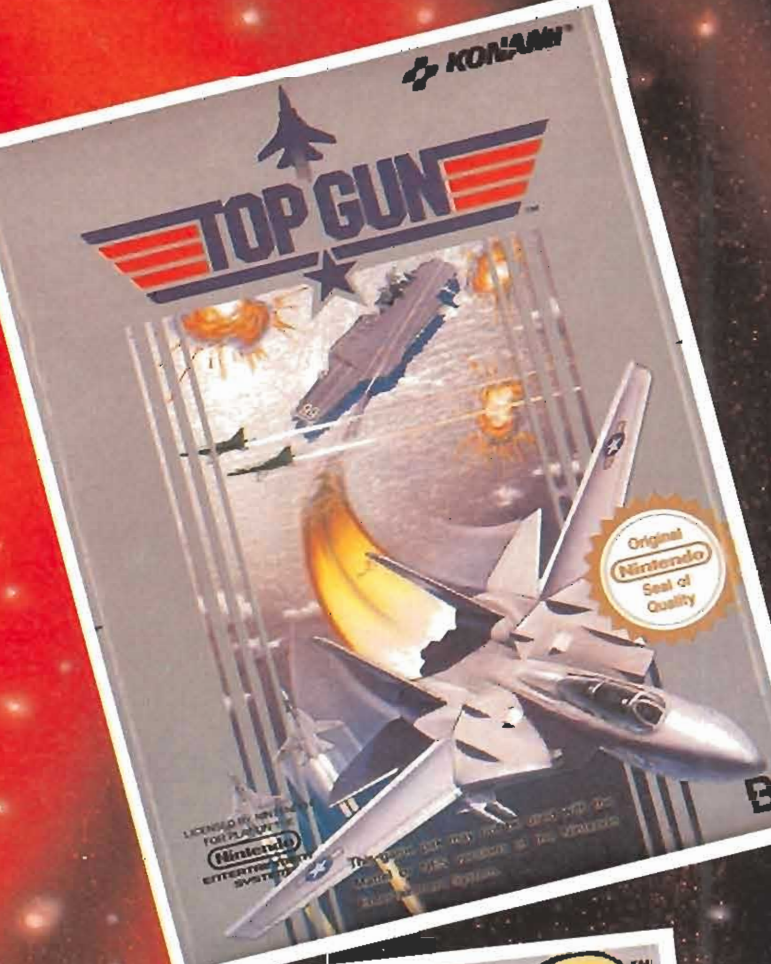


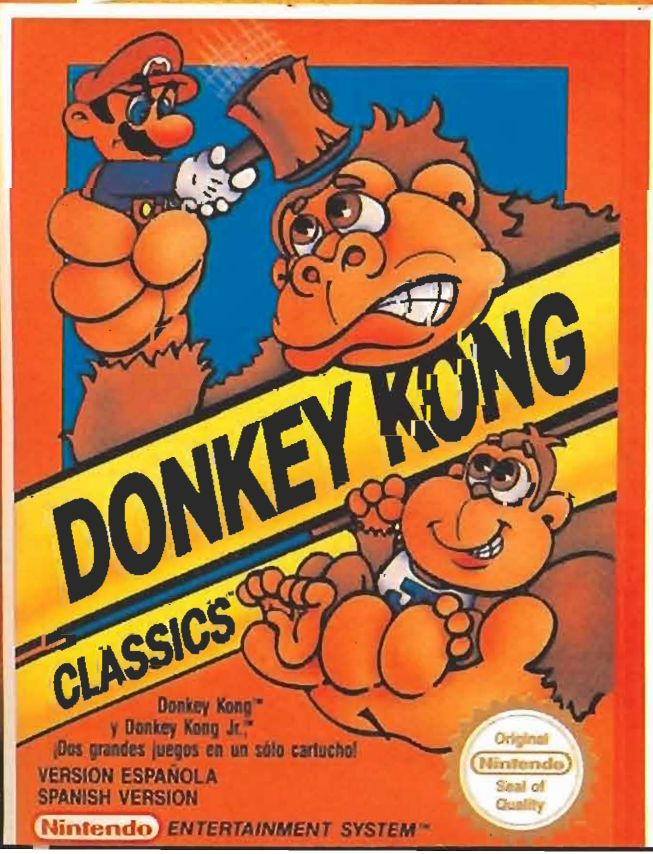


nantes juegos !!





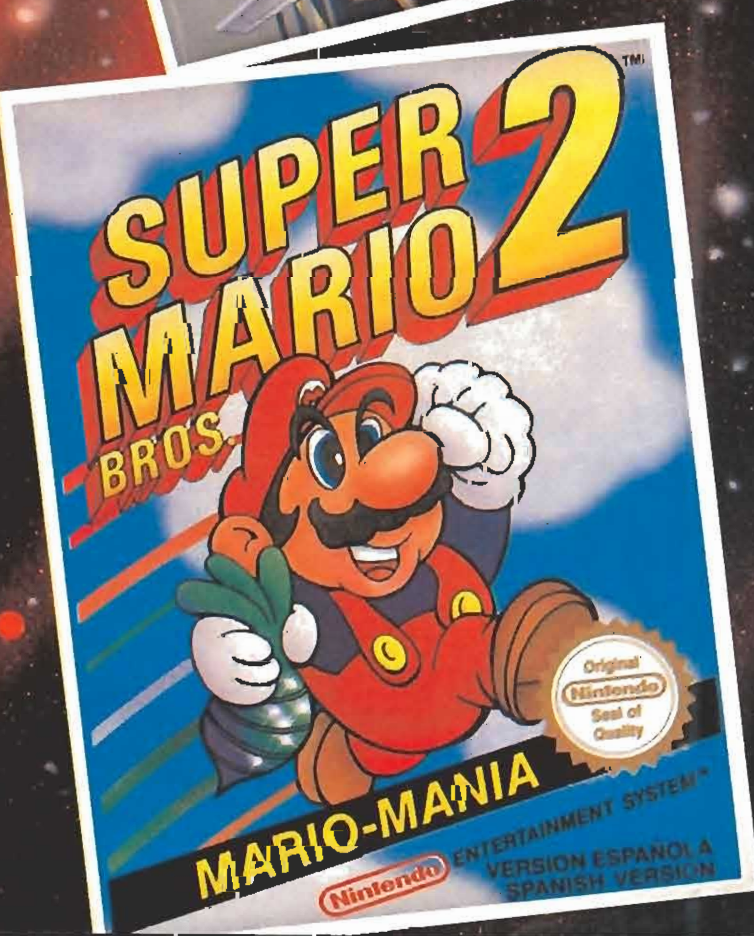




DISTRIBUIDOR AUTORIZADO
POR NINTENDO
PARA ESPAÑA

SPACO, S.A.

ANICETO MARINAS, 92, BAJO.
28008 MADRID-ESPAÑA
TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19 - 541 32 74.
Fax: 248 24 63





Por Santiago Erice

LOCOS POR LA VELOCIDAD

«FRIO COMO EL ACERO»

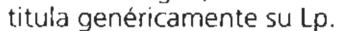
Los clubs de motoristas poseen gancho comercial cinematográfico. En un momento dado sirven como chivo expiatorio cinematográfico (como los drogadictos, los árabes, el ku klus kan o los hippis). Sirven perfectamente para ser los malos en un western de los 90 donde, por razones obvias, los indios a caballo no tienen lugar. De tal idea parte «Frío como el acero», acompañada de unos cuantos topicazos, de espectaculares escenas de acción sobre dos ruedas, de un triángulo explosivo, de suspense con intriga, de puñetazos... El thriller y el western unidos por las motos en escenas con riesgo y un ritmo trepidante. La historia es sencilla: una banda de motoristas aplica su propia ley de la selva y un policía del FBI se infiltra y gana la confianza del jefe.

Gracias a su papel en la película nace una nueva estrella dispuesta a competir con Stallone o Schwarzenegger. Se trata de Brian Bosworth, que encarna al policía Jhon Stone, un antiguo jugador de rugby inconfundible por su pelo rubio y su inseparable pendiente.

Como Chain, el malo, aparece Lance Henriksen, un veterano y reconocido intérprete de films como «Encuentros en la tercera fase», «Terminator», «Al filo de la sospecha», «Elegidos para la gloria» o «Johnny el guapo». Arabella Holzbog, que hace el papel de Nancy, la ex-novia del malo que ayudará a la policía, es poco conocida hasta la fecha, aunque en los próximos meses se estrenarán varias películas suyas como, por ejemplo, «El último samurai». «Frío como el acero» es el tercer largometraje dirigido por Craig R. Baxley.

MAS RADICALES QUE NUNCA

LOQUILLO Y TROGLODITAS



Ha pasado el antes y ha llegado el después para el Loco y sus Troglos. Se comieron este país con el doble Lp «A por ellos que son pocos y cobardes!», tocaron con profusión del uno al otro confín peninsular, recrearon su vieja historia de cadillacs solitarios, piratas en libertad, mala reputación... y, tras un punto y aparte, vuelven más broncas y radicales que nunca (lo que no está nada mal para un personaje caracterizado por no tener pelos en la lengua). «Hombres» se titula genéricamente su Lp.



Loquillo y los Trogloditas han decidido reivindicar su personalidad como banda de rock, se han cargado las pilas y han marcado una línea que les separa del pop patrio.

Cuando este país era musicalmente un erial, Loquillo se convirtió en compañero de viaje de Alaska (o viceversa) y de más colegas de "movida". Ahora ha decidido juntarse sólo con compañeros afines. El grito de guerra es la fuerza de las guitarras y la consigna no dar jabón a nadie.

Terminó ya la ceremonia de la confusión, cada uno a su lado de la barricada. Y, como siempre, allá arriba en el escenario, un tipo macarra y estirado, largo como un jugador de baloncesto, provocador y pendenciero, tan duro como los malos de las películas y tan atractivo como los pistoleros del viejo Oeste de Huston o Ford. Es Loquillo y se hace acompañar por una banda de chulos como él. Hacen Rock and roll y siguen dispuestos a meterse en líos.

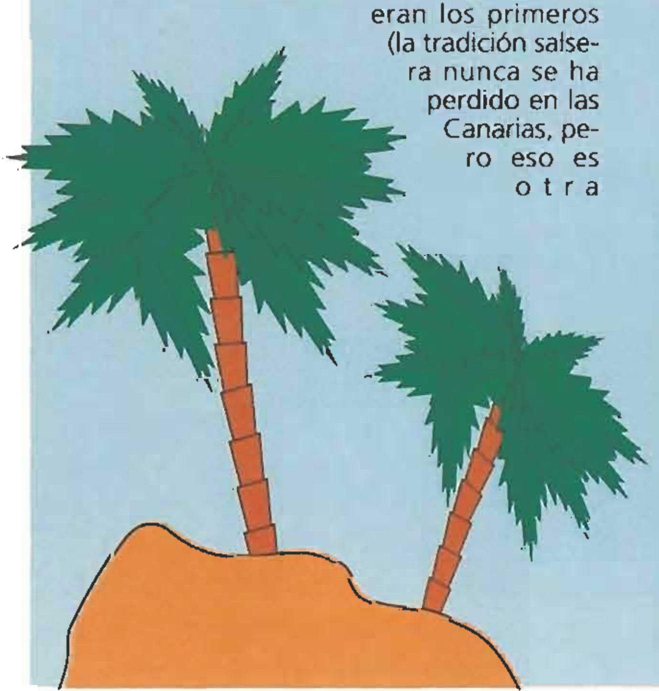
FIEBRE DE VERANO

¡Y EN ESO LLEGO LA SALSA!

Durante años y años la salsa ha sido despreciada en este país. Sólo las orquestinas que iban de pueblo en pueblo se atrevían a destrozar algunos éxitos que llegaban del continente americano y los cantantes de boleros sólo encontraban su público entre burgueses ociosos y señoras pintarrajeadas antes de ir a gastarse el dinero en el casino. Lo latino era algo hortera y epatar, lo que se dice epatar, sólo epataba la música anglosajona. No importaba que en 1.970 un "guitarrista serio" como Santana hubiera grabado «Abraxas», un Lp donde se buscaban puntos de unión entre el rock y lo latino. En el mejor de los casos era una excepción a la regla.

Las cosas empezaron a cambiar con los 80. Algunos progres habían admirado a cantautores cubanos como Silvio Rodríguez o Pablo Milanés pero más por sus consignas políticas que por sus virtudes musicales. Esa música llamada guaracha, merengue, bolero, rumba o son, no importa. Tuvieron que ser anglosajones como David Byrne y su «Rei Momo» los que le colocaran la etiqueta de calidad. Parecía como si una vez bendecida por cantantes de inglés, la salsa pudiera ya ser homologable con el jazz o el rock como un estilo musical más, como una forma de expresión tan válida como otra cualquiera. Los Lobos hacían cantar a todos los americanos «La Bamba» durante la Olimpiada de Los Angeles y la película inspirada en la vida de su autor, Ritchie Valens, era un éxito internacional, pero pocos compraban discos de salsa en España.

El caso es que todavía no era un género seguido masivamente en nuestro país pero algo empezaba a cambiar. Víctor Abundancia y sus Coyotes reivindicaban lo latino. Seguramente eran los primeros (la tradición salsera nunca se ha perdido en las Canarias, pero eso es otra historia).



Pronto les seguirían Radio Futura y Los Ronaldos, un poco antes Alaska, Danza Invisible no se quedó atrás, Sabina se apuntó a la movida, Malevaje creaba tangos en Madrid... La salsa, lo latino para ser más exacto, había llegado a España. Los músicos del lugar probaban fortuna y mezclaban con diversa suerte sonidos antes incompatibles.

La explosión se había producido. Compañías discográficas como "Manzana"o "Bat" distribuían a los reyes de la salsa. Una multinacional como Ariola apostaba fuerte por el género. Las discotecas de moda y a la última, primero tímidamente luego a fondo, dedicaron días a ésta expresión musical. En las grandes ciudades proliferaron los locales donde el daikiri conjugaba perfectamente con los ritmos calientes de Rubén Blades, Eddie Palmieri, Willie Colon, los chicos y chicas de la Fania All Stars o Celia Cruz. Los ayuntamientos organizaron conciertos salseros y la respuesta del público fue masiva.

Y llegaron los grandes éxitos: Wilfrido Vargas y su "El africano", Lalo Rodríguez y su "Devórame otra vez", y, por supuesto, las lluvias de café de Juan Luis Guerra. Hacía mucho tiempo que un salsero no vendía en España cientos de miles de discos y éste último lo había conseguido. Como si de una especie de hijo pródigo se tratara, el género era acogido en España. Y llegaba el verano y el calor y la salsa lo inundaba todo. Y se editaban recopilaciones para que los no iniciados se pusieran al día («Mosquito Coast» o el reciente «Tremendos éxitos latinos» superan con creces el calificativo de dignas).

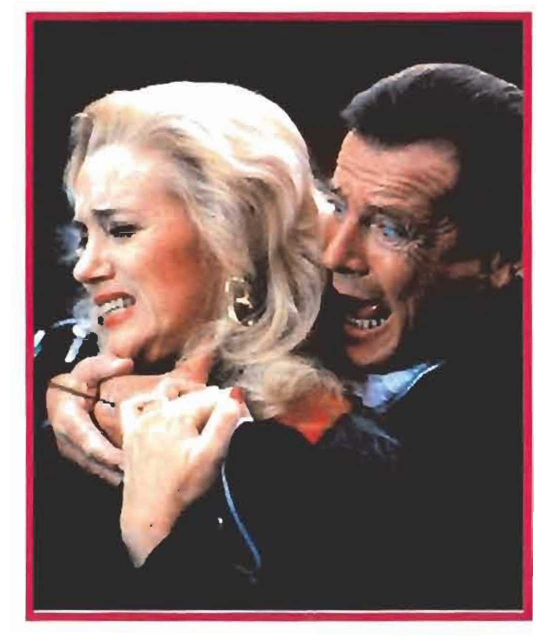
"Cheo" Feliciano ya no era un impresentable sino un maestro del bolero, Las Chicas del Can despiertan pasiones no sólo por razones propias de su sexo sino también por sus ritmos. Hasta una banda formada exclusivamente por japoneses, La Orquesta de la Luz, es conocida por los españoles. El Combo Belga no es un grano de arena en el desierto cansado de compartir constantemente escenario con la Orquesta Platería. La salsa se ha impuesto en un pequeño país llamado España y la música, curiosamente, ha tenido que ser descubierta previamente por manipulaciones como la famosa y extendida "Lambada". Se tuvieron que enterar por otros que en el Bronx, en Puerto Rico, en la revolución cubana, en los clubs de jazz, en las playas cariocas y en medio de la guerra salvadoreña había unos tipos que fusionaban ritmos africanos y españoles, folklore variado, colores calientes y percusiones, luz y alegría con penas. Alguien un día llamó a aquello salsa.



UN DESMADRE MUY BRITANICO

ATRACO A FALDA ARMADA

Se va a subastar el secreto de la fusión fría y como fianza se han depositado tres millones de libras en diamantes. Una jugosa cantidad que Gerald, Sidney y Willie están dispuestos a ingresar en la cuenta corriente de sus respectivos bancos. ¿Dónde está el truco? Muy sencillo, legalmente las "piedrecitas" no les pertenecen. Gerald tiene los modales de un perfecto lord inglés pero no deja de ser un estafador de guante blanco, Sidney es un simple timador que suele terminar entre rejas cuando encuentra socios como Gerald, y Willie es... Willie, una mujer cuyo rasgo de carácter más sobresaliente es la avaricia. Ellos van a dar el «Atraco a falda armada».





Rodada en su mayor parte en escenarios naturales por el director Michael Winner, –un prolífico cineasta británico–, si la película es capaz de transmitir al espectador las vivencias reflejadas en las historias de producción, entonces será una comedia de éxito. El equipo que ha hecho posible «Atraco a falda armada» ha reproducido los escoceses Juegos Highland (una ancestral competición de clanes) con miles de extras; ha sentido el escalofrío de noches en el cementerio; se ha montado en el auténtico Orient Express; ha convivido en verdaderos castillos con fantasma (en las islas hay muchos como pueden atestiguar millones de turistas); y, cuando ha hecho falta, ha cortado el tráfico en Chelsea por exigencias del guión. Una auténtica locura, dicen.

Y para sostener tamaño desmadre (muy británico, eso sí) se ha contado con dos actores muy populares: Michael Caine y Roger Moore, que se han encontrado con el desafío de interpretar a la vez un doble papel, el de los ya reseñados estafadores y el de dos científicos nucleares. El toque erótico lo pone la actriz Sally Kirkland. Las relaciones entre los tres, sus apuros, las aventuras que corren, son el meollo de «Atraco a falda armada», una película muy fácil de juzgar: si una sonrisa alegra tu cara, ni fu ni fa; si sueltas un puñado de carcajadas, perfecto; si a la salida del cine comentas los magníficos decorados, lo bien que interpreta Michael Caine, la excelente ambientación del film, recuerdas aquellas series de "El Santo" o estás dispuesto a escribir una carta de amor apasionado a Sally Kirkland, entonces la película es un bodrio. Será la mejor señal de que no te has reído a pierna suelta.

¿QUE FUE DEL POP DONOSTIARRA?

DUNCAN DHU

Hace unos años se puso de moda el pop donostiarra, la movida de San Sebastián o como se quiera llamar. Ahora, de aquel supuesto queda muy poco, un puñado de bandas que se pueden contar con los dedos de la mano que, eso sí, siguen manteniendo una alta capacidad comercial superado el acné de los comienzos.



Entonces Duncan Dhu fueron abanderados de aquel resurgir musical alternativo al rock radical vasco, y ahora son los máximos representantes de una forma de entender el pop que se introduce bien hasta en los mercados internacionales (los ejemplos de "Batman", el penúltimo Lp del trío, "Autobiografía", o el fallido asalto a los Grammys son suficientemente ilustrativos).

Recientemente Mikel Erentxun y Diego Vasallo han visto editado su nuevo trabajo discográfico, "Super Nova" puede ser una herejía. Ahí siguen estando sus características voces y su ya clásica manera de componer letras, más donde antes había aires countrys simples y directos ahora hay moderna tecnología, baile, influencias de Pet Shop Boys y Depeche Mode. Si Duncan Dhu se habían inspirado en épocas anteriores en The Beatles, Elvis Costello o Elvis Presley, ahora lo hacen en Fine Young Cannibals.

Dispuestos a adueñarse de las pistas de baile como se apoderaron de jóvenes corazones adolescentes con canciones de amor a la luz de la luna. ¿Quién dijo que una banda española no podía ser tan camaleónica como David Bowie?

DISFRUTA CON EL SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO MAS AVANZADO

SimEarth™

Toma posesión total de un planeta, desde su nacimiento hasta su muerte, 10 billones de años después

Dirige la vida desde su principio como microbios unicelulares a una civilización que podrá alcanzar las estrellas.



EL PLANETA VIVIENTE

Inspirado en la hipótesis de Gaia de James Lovelock, Sim Earth simula a la Tierra como un organismo único vivo

IBM PC . APPLE MAC





DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPANA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID

ERBE